

Nº 23 · 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
DOBLE POSTER COLECCIONABLE: CHU-LI Y DHALSIM
STAR WARS
A VUELTAS CON EL IMPERIO
ADEMAS:
EARTH DEFENSE FORCE
MARBLE MADNESS
CHAKAN
ROLLERGAMES
8 414090 101943 00023
MEGA DRIVE
ROLO TO THE RESCUE
BY VECTORDEAN
ROLO TO THE RESCUE
ELEFANTIASICAMENTE DIVERTIDO
Entertainment Software
Nintendo Seal of Quality
Steinar
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.





SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras...
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!



BEST OF THE BEST
Combate contra 15 Kickboxers por el campeonato del mundo de Full Contact. Elige tus propias llaves en el mejor simulador de lucha para tu Super Nintendo.

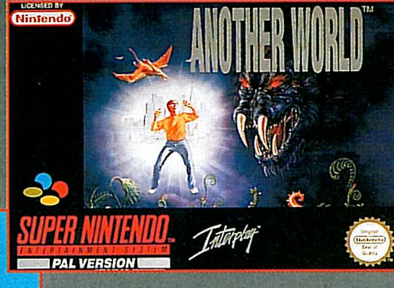
SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de Karts que hayas podido imaginar jamás, está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Puedes competir contra Mario, Luigi, la Princesa Daisy, Koopa, la Seta o Bowser.

MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.





AXELAY
El Chip MD-7 al servicio del matamarcianos. Gráficos impresionantes en una batalla espacial única para tu Super Nintendo.

PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.





ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.



BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart´s Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra... una vez más, ¡Vaya pesadilla!





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.
PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?
UPER Fuerte
STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.
SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.
BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes ST S.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo

SUMARIO

Año 2 Número 23

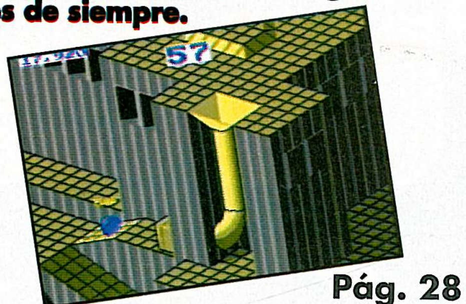


Secciones

ROLO TO THE RESCUE Pág. 10
Aventuras y desventuras de un paquidermo despistado.



STAR WARS
Una super aventura galáctica con los héroes de siempre. Pág. 14



Pág. 28
MARBLE MADNESS
El loco laberinto sin salida de las bolas metálicas.



ROLLERGAMES Pág. 32
Para quienes buscan acción, patinaje, mamporros y trompazos.



CHAKAN Pág. 34
Un nuevo protagonista para la "mayor" de Sega.

Otra semanita más, y van... ¡Qué importa si la cita es buena!
El menú que os tenemos preparado para ésta nuestra entrega, está plagado de éxitos sin precedentes. El traspaso de la super-aventura "Star Wars" a las pantallas de la pórtatil es, sin duda, motivo de detenida investigación por otra parte. Investigación que no sufre deterioro alguno a la hora de tratar otros juegos como "Rolo to the rescue" o las aventuras de un despistado paquidermo.
Aunque para diversión sin precedentes, la que te proporcionará "Marble Madness" y sus angustiosos laberintos. Con "Rollergames" podrás dedicarte a patinar y luchar, cosa harto dificultosa. Y si quieres terror del bueno, mira las páginas de "Chakan" y alucina, vecina. Las fuerzas de E.D.F. están a punto de despegar, ¿te unes?, si es así, no tardes mucho porque aún nos quedan algunas semanas más.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca, Mario de Luis, A. Pinillos Rodriguez.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A., C/ Amorós, 9 - 4º.
Imprime: Color Press S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain III, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA

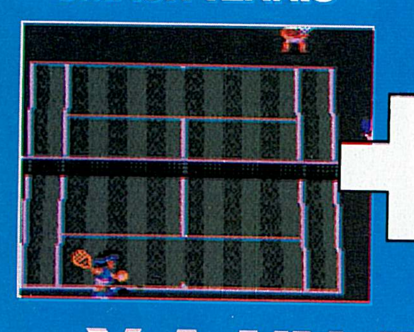


SMASH TENNIS



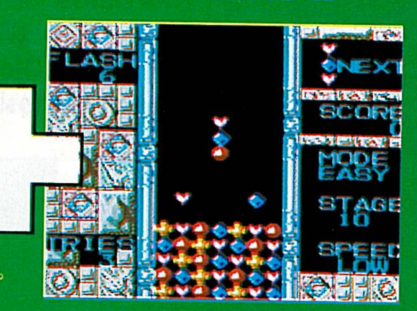


COLUMNS II









...Y A UN PRECIO MUY GUAPO



Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

Vive una Aventura

SEGA

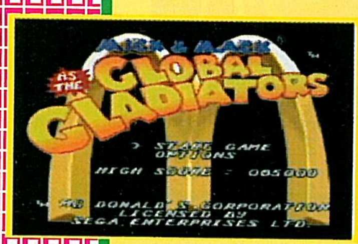
Unitros



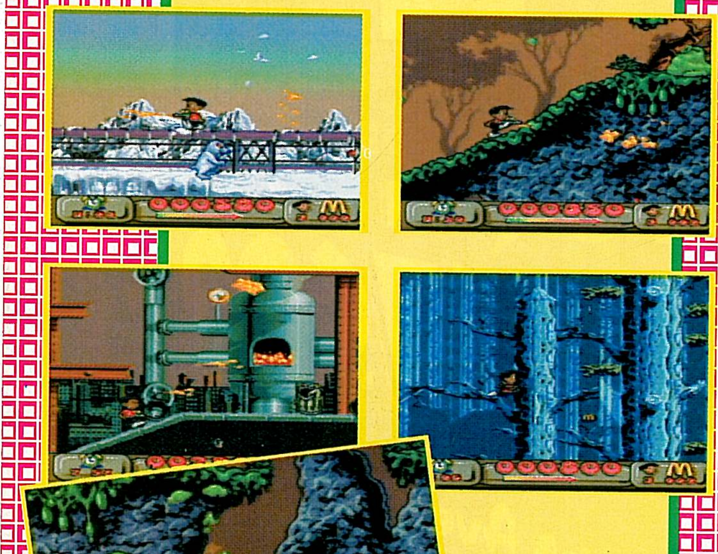
GLOBAL GLADIATOR

(MEGA DRIVE- SEGA))

RONALD McDONALD CONTRA LA BASURA



Después de pasar bajo otros nombres por otras consolas, los protagonistas y consumidores de hamburguesas McDonald llegan a la "dieciseisbitera" de la familia Sega con lo que parece será una de las bombas diversoras del año.
Bajo el amparo de la "M" nuestros protagonistas realizarán una cruzada planetaria contra la basura y los deshechos radiactivos que tanto preocupan a la humanidad. Un juego que promete diversión y que posee unas "raperas" melodías dignas de elogio, unos gráficos preciosos y unas perfecciones técnicas de muy difícil olvido. "Mick & Mack", o lo que es lo mismo, "Global Gladiator" llegan para ponérnoslo fácil...

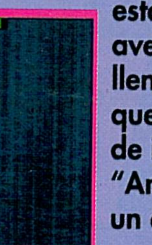


VIRGIN CONTRAATACA ANOTHER WORLD

(MEGA DRIVE-SEGA)

AL OTRO LADO

De la mano bienhechora de "Delphine Software" nos llega uno de los juegos más sorprendentes de los últimos años. "Another World", que estuvo a punto de llamarse "Out of this World", narra las peripecias de un científico que, desarrollando un proyecto ultrasecreto, desaparece sin dejar rastro y es transportado hasta otro mundo donde tendrá que encontrar el camino de vuelta.
El juego, que tiene unos soberbios gráficos y movimientos, está desarrollado en forma de aventura con numerosas fases llenas de enigmas que tendremos que desentrañar con una mezcla de inteligencia y habilidad. "Another World", consoleros, es un desafío de otro mundoooo...

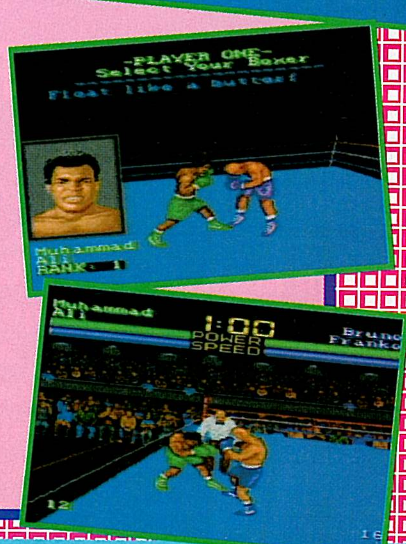


MUHAMMAD ALI BOXING (MEGA DRIVE-SEGA)



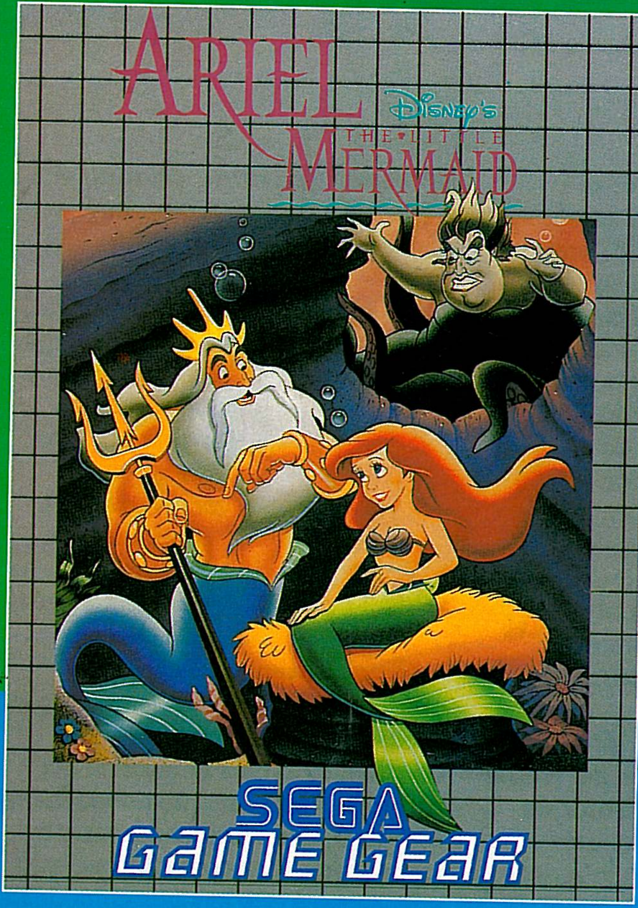
PUÑOS FUERA

Sobre un cuadrilátero de esos golpeadores se desarrolla esta historia de ambiciones y campeonatos del mundo que protagoniza una leyenda del boxeo mundial: Muhamed Alí.
Todo tipo de golpes, altos o bajos, y unas sofisticadas técnicas poligonales muy al estilo de los simuladores, son los aderezos especiales que presenta desde las lejanas tierras americanas. Pero no os preocupéis por las vendas ya que el programa tiene una opción de primeros auxilios en caso de que el usuario en ristre tenga algún percance... es broma. Lo dicho, parte golpes, parte técnica y todo, todito, todo boxeo. Como mandan los cánones.

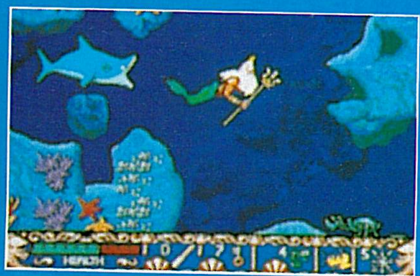


GAME GEAR

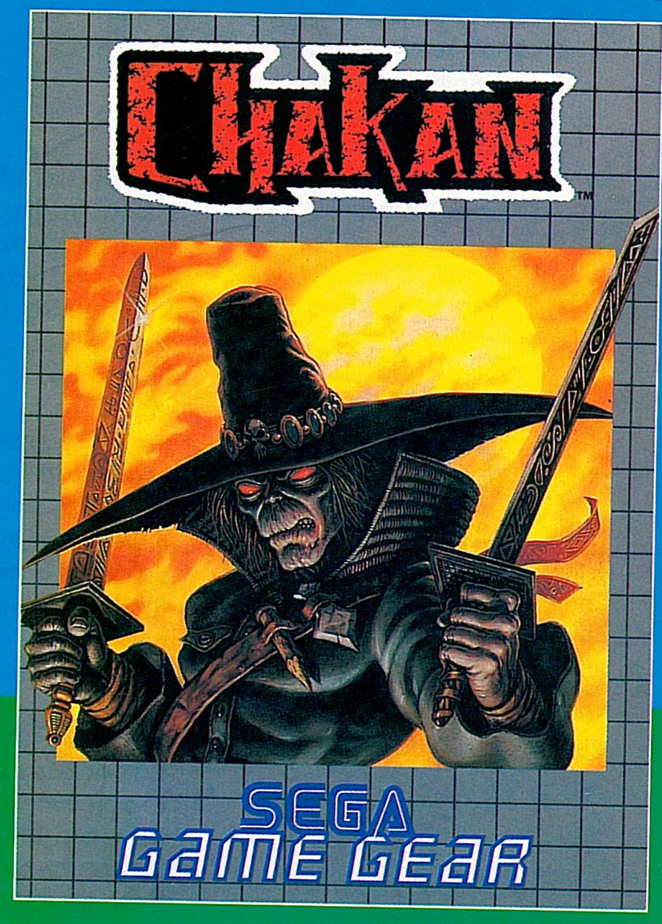
Los MAS GUAPOS Van CONTIGO



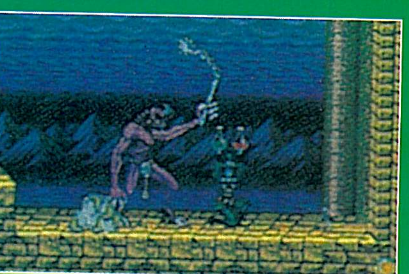




Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney.
Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales.
Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría del Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



Un ser vomitivo entra en combate. Repulsivos métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal... marcan sus huellas... ¡Sigue sus pasos!.
Cortar el terror de su espada... tiene sus riesgos.
¡A tí no hay quien te corte!. Rebana su asquerosa cabeza.





Vive una Aventura

SEGA

Unitros

TRES, DOS, UNO ...¡BOOM!

OK Pasarela:
BLASTER MASTER J.R.
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco, S.A.
Compañía: Sunsoft.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 6. Fases: 9.



Se pueden matar enemigos con espadas, hachas, balas, puñetazos... etc, pero, seamos prácticos, lo mejor y lo menos sucio, son las bombas, y de bombas esta repleto este juego, que, como te descuides, te explotará en las manos.



Este Blaster Master J.R., es el clásico juego, donde la trama no tiene ninguna importancia, pero, como yo se que os gusta saberlo todo, ahora mismo os la cuento. Es la típica historia, con un malo: Plutonium, que, como su nombre indica, está destruyendo la corteza terrestre a base de energía radioactiva; y, por supuesto, un héroe: Jason, experto en explosivos, y defensor a ultranza del medio ambiente, que se jugará el pellejo por salvar la tierra de tan grave apuro ecológico.

BOMBA VA, BOMBA VIENE

Ciñéndonos al desarrollo del juego, el objetivo principal, es tratar de salir, con todas las partes del cuerpo en su sitio, de un laberinto lleno de mutantes subterráneos, que naturalmente podrás eliminar a base de bombas, o, si ya no te quedan, hazlo con el disparo manual, como toda la vida. Al final de cada fase, tendrás que cargarte a uno de los jefes mutantes, de aspecto bastante bochornoso, que pertenecen a la banda de Plutonium.

A lo largo del cartucho, se te presentarán montones de objetos y de armas que se dividen en tres grupos:

1.- Objetos de ataque, que te serán casi indispensables, para superar los avatares de la batalla (llaves, salvavidas, linternas...etc).

2.- Armas, para que puedas dirigir la explosión de tus bombas.

3.- Objetos de energía, que mejoran tus cualidades técnicas (velocidad, fuerza, disparo).

Como véis, es un juego bastante completito, que, para más señas, está basado en una versión aue apareció años atrás, para la NES, y que ya entonces, como hoy, nos divirtió a raudales.

CON ESTO Y UN BOMBAZO...

Solamente con ver el título del juego, ya me encontré en disposición de divertirme, y no estaba equivocado. A pesar de sus buenas maneras consoleras, leáse: muy buenos gráficos, movimientos rápidos y precisos, y unas locuciones musicales encantadoras, la diversión y la adicción, es lo más destacable del cartucho. Dicho esto, no puedo hacer otra cosa, que recomendároslo de todas todas. Que curioso, ¿qué será este paquete que tengo encima de la mesa y que hace tic,tac,tic,tac...? ¡BOOOOOOOOOM!.

lo que queda de
LUIS ESTEBAN MARTIN.



GAME GEAR

La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO



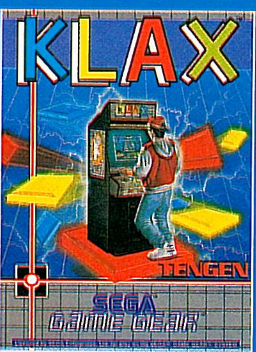
Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



Sigue la pista del pingüino en una excitante persecución por las calles de Gotham. Recibirás fuego, cuchillos, cohetes... ¡Estate al loro!. No te fíes de Cat Woman.

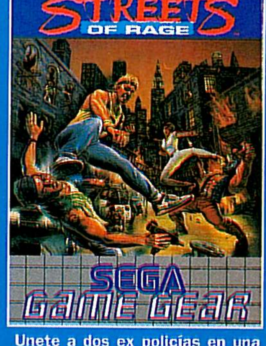


El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tú eres su única esperanza de supervivencia!.





La prueba definitiva para demostrar tu agilidad mental en un juego de estrategia suprema.



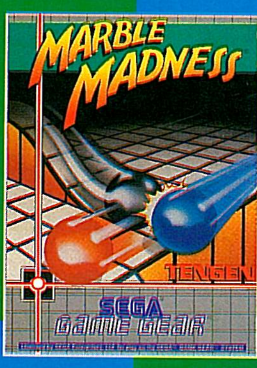
Unete a dos ex policías en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



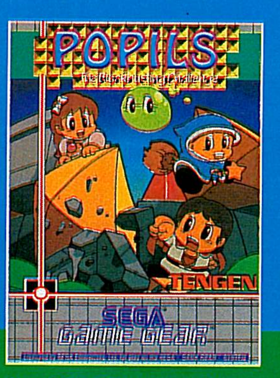
Increíbles smashes, violentos saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



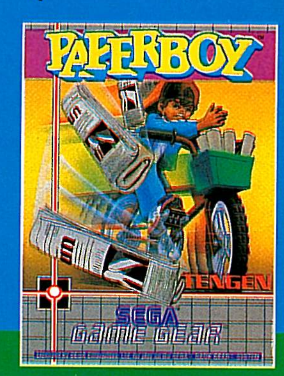
Tu enemigo es la mortífera organización terrorista Nac. Destruye sus defensas sin cortarte ante nada.



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y monstruos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



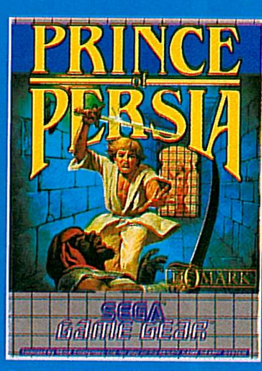
Una bella princesa necesita tu ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periódicos cumpliendo tu curro, cuando las cosas se ponen chungas ¡controla tu bici!.



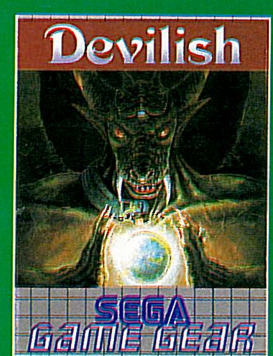
Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente guay!.



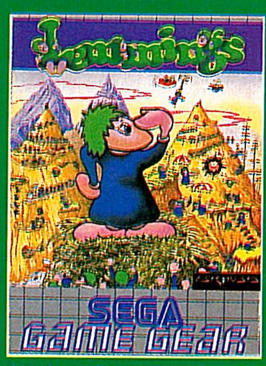
Rescata a una princesa guapetona de un Visir maniaco. Ella depende de tu destreza.



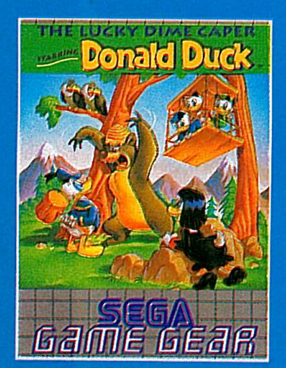
Pégate una gran pasada pilotando un F-1 en carreteras infernales.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pasar. Te necesitan como guía para que marque sus pasos.

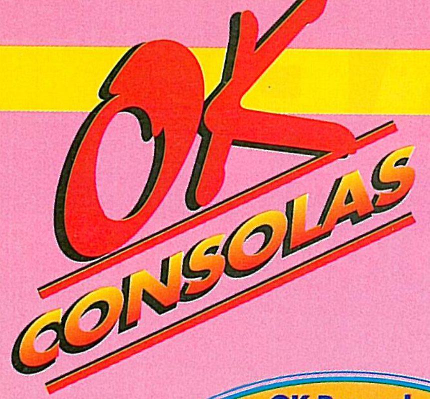


Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.

Vive una Aventura

SEGA

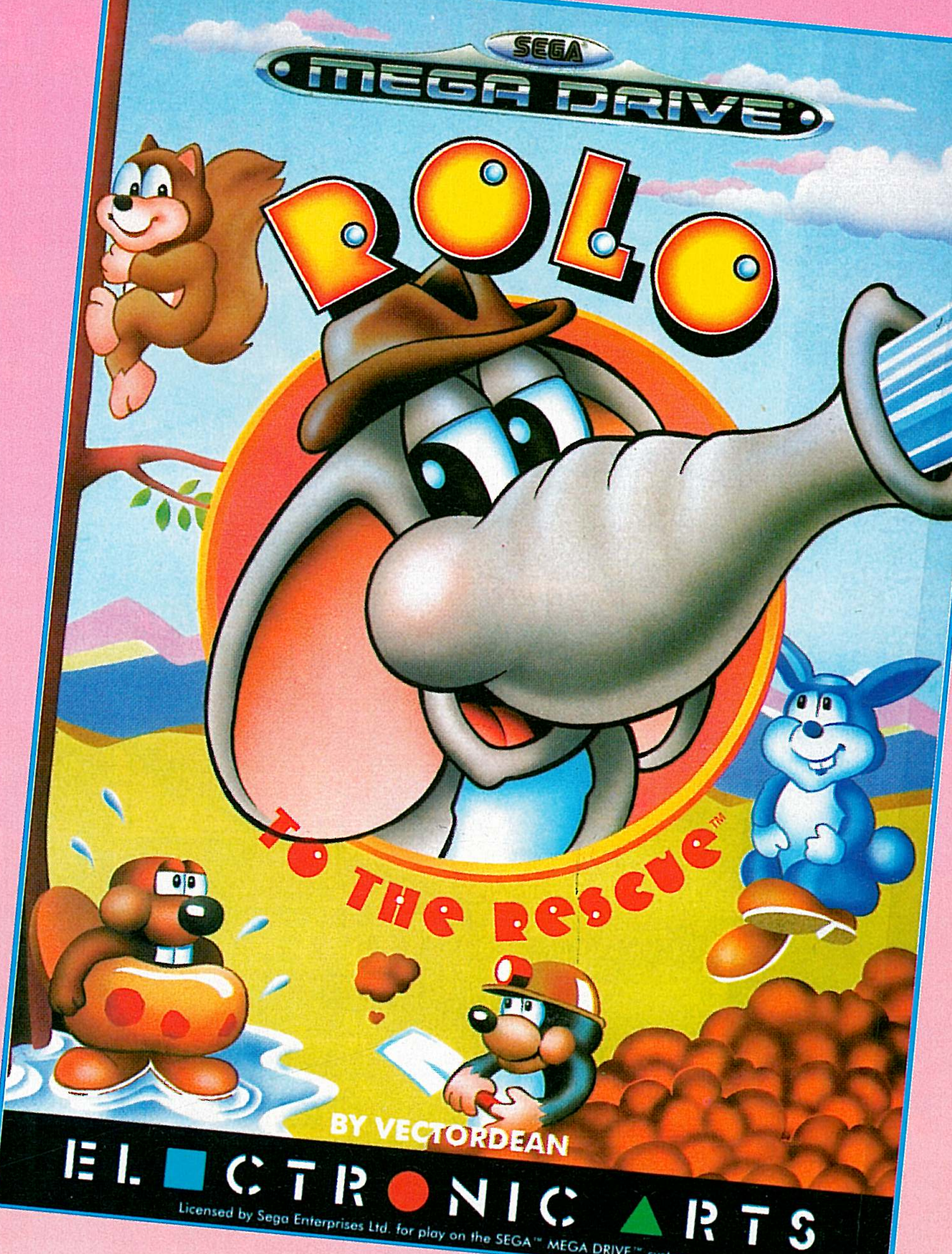
Unitros



OK Pasarela: ROLO TO THE RESCUE
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Electronic Arts.
N. de jugadores: 1.
Fases: 60







El circo ha llegado a la ciudad y con él la diversión y la fantasía. Pero algo está ocurriendo, un pobre elefante, que fue arrancado del lecho materno, de nombre Rolo, ha decidido escaparse para encontrar de nuevo el camino de su casa. ¿Lo conseguirá?

TRAS LOS PASOS DE DUMBO

EL CIRCO McSMILEY

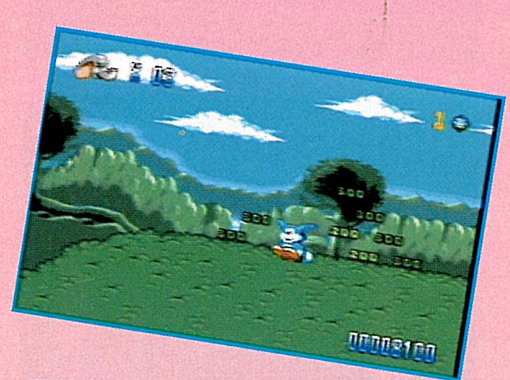
Algo raro ocurrió cuando el pobre Rolo fue sustraido de los tiernos cuidados de mamá elefante y obligado a aprender obtusos trucos con los que divertir a todos los niños que visitaban.
Rolo estaba harto y un día, como siempre, decidió poner fin a la pesadilla con una acción tan loable como difícil, escapándose en un descanso después de pedirle permiso, al domador, para que le dejara salir en busca de mazorcas de maíz. Y a partir de ahí entráis todos vosotros, consoleros del arte menor...

ORIGINAL ESCAPATORIA

"Rolo to the Rescue" es un título de esos originales, perfectamente estructurado, que no deja nada al azar. Así, para llegar hasta el lecho materno tendremos que pasar una épica aventura, muy comparable a la de Moisés y sus seguidores a través de tierra, mar y aire, donde tendrá que valerse, casi al estilo Lemming, de las variopintas habilidades de los



El cartucho en si, es un título de esos originales, perfectamente estructurado, de los que no deja resquicio ni hueco en las manos del azar.







LOS AMIGOS DE ROLO

A lo largo de su pulular por esas fases del Dios Consolo, Rolo tendrá la oportunidad de comunicarse con algunos de los animalillos más significativos de la fauna mundial.

- **CONEJILLOS** Aficionados al arte de menguar hacia dentro, son lectores por naturaleza conejera y gustan de saltar muchísimo más que Rolo. De eso presumen.
- **ARDILLITAS** Firmes activistas de la campaña "salvar las mazorcas de maíz" pueden trepar por acantilados verticales o paredes escarpadas donde las carreras están prohibidas por un tal señor Gravedad...
- **CASTORES** Aunque suelen ser confundidos, en apariencia, con las gominolas "de peseta" su mayor virtud es la de poder flotar sobre el líquido elemento sin necesidad de mover el abdomen cenitalmente.
- **TOPEROS** Amanerados en sus maneras, andan enjaulados por ahí bajo un atrevido casco de claro corte ladrillero. Su mayor, y única, virtud, es la de poder escarvar pala en ristre para abrir rocosos caminos de jugabilidad contenida.





















amigos que encuentre a su paso.

Por un lado estará la parte puramente arcade, con enemigos y accidentes geográficos típicos del medievo arcadiano, que tendrá que eludir al grito de "pin, pan, pun" todos los embates, fortísimos, a los que será sometido. Cuando este tipo de inconvenientes no hagan acto de presencia, nuestra mayor ilusión, convertible en desilusión, se va a centrar en la manera de llegar a ciertos lugares de evidente inaccesibilidad. Es aquí donde entran a formar parte de la cuadrilla imprescindible los animalillos del bosque animado vía Electronic Arts.

GENERO Y NUMERO

Cuando necesitemos la apremiante ayuda de uno de estos seres, lo más seguros es que os sintáis un poco cortados,









Cada vez que superéis una apetecible fase os encontraréis con la grata sorpresa de poder visitar todos los rincones del mapa mediante la utilización fílmica de una cigueña que volará con ton y son a lo largo y ancho del escenario. Queda dicho.



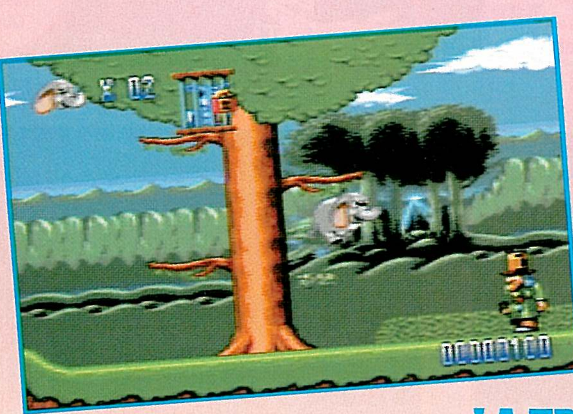
Para llegar a aquellos lugares que sean un tanto inaccesibles, deberemos utilizar a toda la cuadrilla de personajes ideados por Electronic Arts y que hemos ido rescatando, paso tras paso, a lo largo de nuestra electrizante aventura.

LAS LLAVES DE LA JAULA



Una de nuestras misiones más difíciles será sin duda la que consiste en quitarle la llave a nuestro malvado domador McSmiley para poder abrir las cacerolas, digo las jaulas, que encierran en sí a las pobres criaturas... del bosque.
Cuando le veáis dejar caer todo el peso de la ley elefantil y después sólo tenéis que buscar una jaula para ver el resultado de tal acción.





por aquello que os contaba vuestra madre de no hablar con extraños, no comer a deshoras o, simplemente, no acceder traseramente cuando el autobús corre que te corre en dirección opuesta a la prevista. Si todo esto lo superáis con eficiencia, vuestra colaboración con los animalillos será fructífera y tremendamente provechosa.

Así, cada vez que entréis en una de las fases tendréis un número mínimo de rescates que tendréis que realizar y que de no mediar vuestro rescate acabarán convirtiéndose en números especiales del circo McSmiley. Una vez que consigáis rescatar a todos los enjaulados os dirigiréis a la salida más próxima y ¡hala! a otra fase mariposa...

LA TROMPA DEL ELEFANTE

"Rolo to the Rescue" es, amigos consoleros de la clase "Segaora" un juego divertido, que recuerda en algunos aspectos a la saga "Super Mario Bros/Land/World", con esos saltos aplasta enemigos, esos mapas útiles que nos muestran lo "bailao" y una perfección técnica digna de encomio... ¿o era elogio? El caso es que si buscáis diversión a raudales desde este cartucho la váis a encontrar con algo original, lleno de detalles y, sobre todo, poseedor de una dificultad justa que obliga al usuario elefantón a jugar sin descanso.

Buenísimo, "bonitísimo" y jugabilísimo. Alguien da más.

I.M. "PREDATOR"



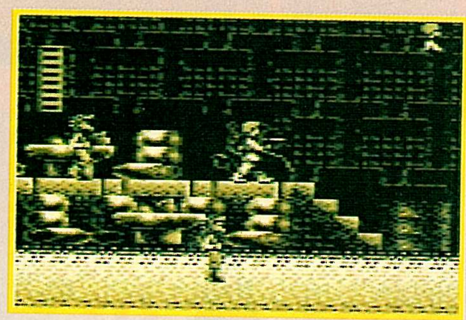


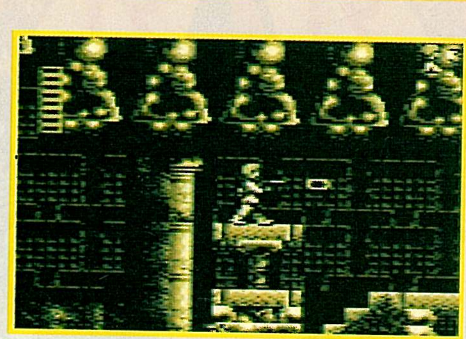
LA GUERRA DE LAS GA

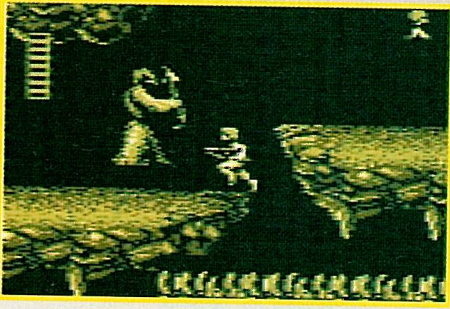
OK Pasarela: STAR WARS
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Ubi Soft.
N. de jugadores: 1.
Fases: 7.

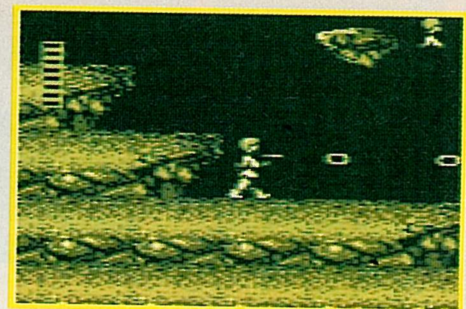
Un Imperio se ha hecho con los designios de la antigua República. Unos pocos han decidido sublevarse contra el nuevo Orden, erigiéndose en la única esperanza de libertad bajo el nombre de... Rebelión.











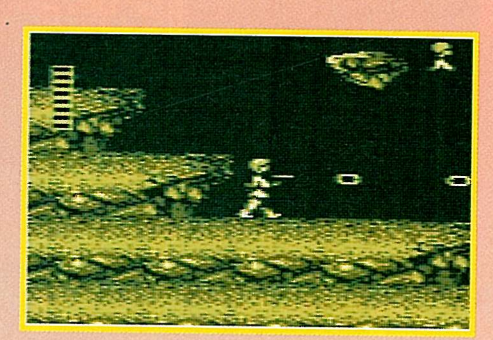
A ALAXIAS

STAR WARS

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA

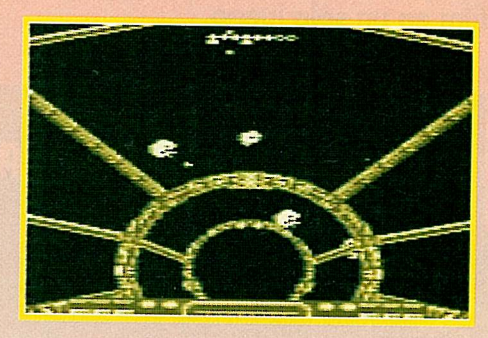
Huelga decir lo que a "Star Wars" le debe el mundo del cine y, en consecuencia, el de los videojuegos. Con la aparición de aquella película las cosas cambiaron. Volvieron a estar de moda las grandes aventuras de amor y juventud. Se comenzó a apostar por lo fantástico y de repente los cines, las tiendas y los corazones se tiñeron de epopeya galáctica.

Por primera vez en mucho tiempo se volvía a las historias de aventuras que tanto éxito cosecharan allá por los años 50 y 60. Historias que verían nuevas versiones y "Re-makes"



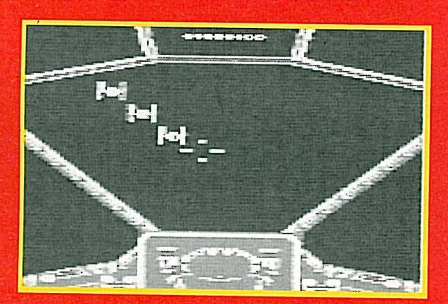


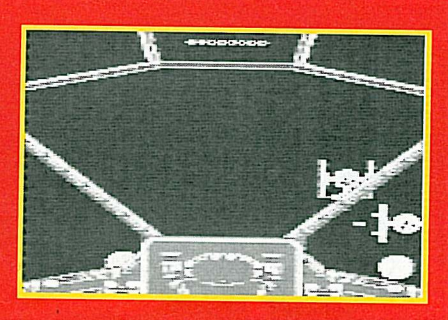


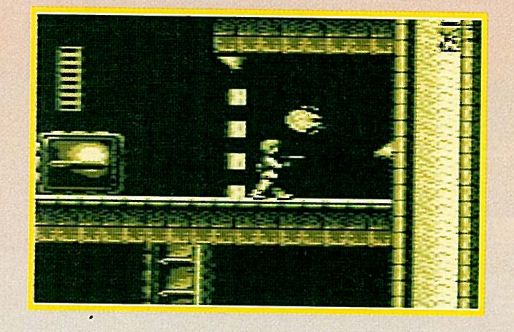


ALA-X

Este es, para los escasos humanos que no lo sepáis, el nombre del caza Rebelde que usa nuestro Luke Skywalker. En esta fase seréis atacados, de nuevo, por otra remesa más de los archiconocidos TIE Fighters Imperiales. Que os aproveche.





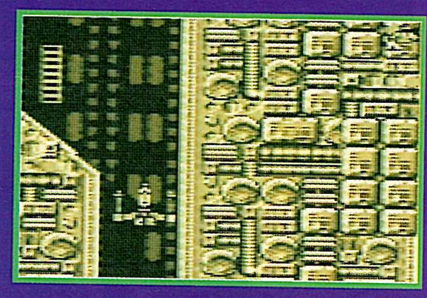
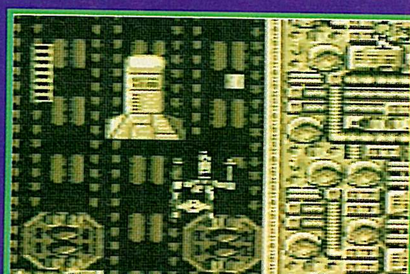
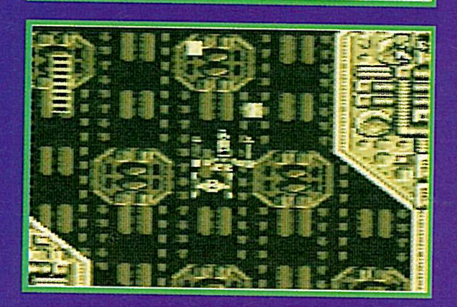


La batalla contra el Imperio está abierta, los rebeldes son atacados con exasperante continuidad pero, a pesar de todo, los héroes existen y el nuestro, -Luke-, en particular, hará todo lo posible por restablecer el orden lógico de la galaxia.

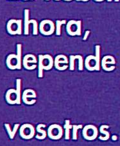
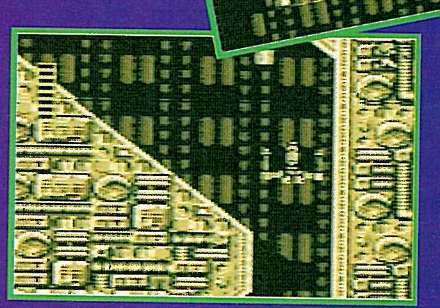


y que influirían notablemente, en un futuro, en el mercado floreciente de los videojuegos. Primero en la calle con las máquinas recreativas, después en las casas con los ordenadores y, finalmente, con las consolas.
"Star Wars", como podréis imaginar, ha sido siempre el centro de numerosas versiones y todas, a excepción de las últimas para Nintendo y la que nos ocupa en Game Boy, han acabado convirtiéndose en medio versiones parciales de algún fragmento de la película. Nunca antes se habían aventurado a compactar todo el contenido del film en un sólo juego.

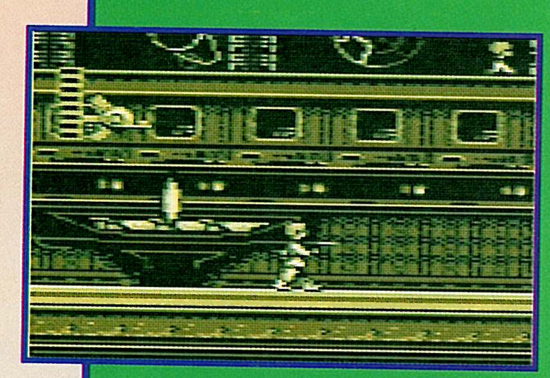
ATAQUE FINAL

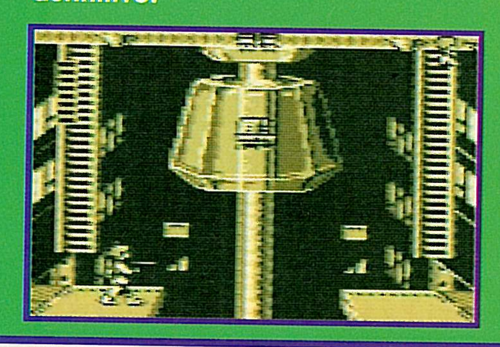
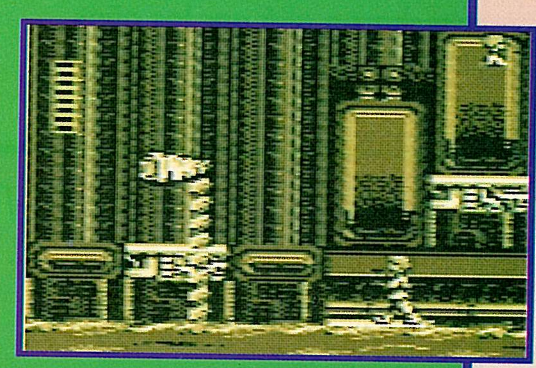
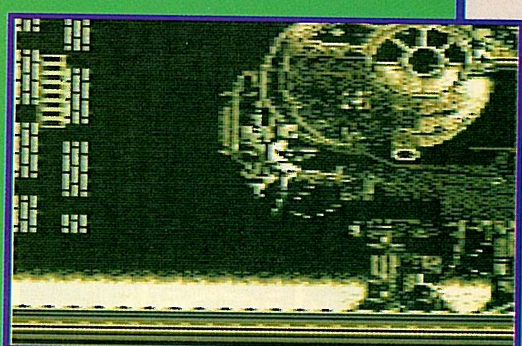
Secuencia final del juego y la película. Ataque final al monumento por antonomasia del Imperio. Una frenética carrera por los canales de la Estrella en busca del orificio de refrigeración donde ha de ser lanzada una carga de fotones. Sed hábiles y, sobre todo, estad atentos. La Rebelión, ahora, depende de vosotros.

EN LA ESTRELLA DE LA MUERTE

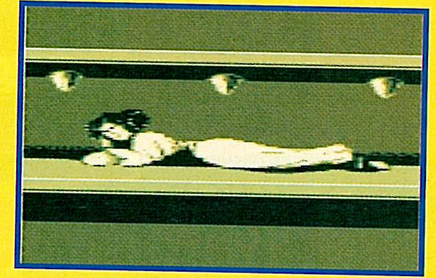


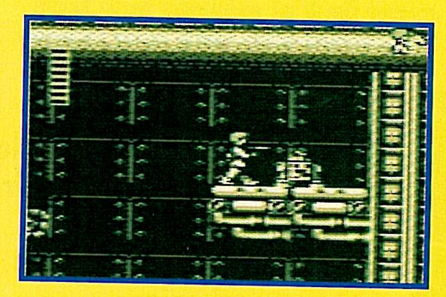

Atrapado por el Imperio, Luke deberá, en el juego, desconectar el generador principal que mantiene el campo de tracción activo y que impide a los tripulantes del Halcón la huída. De paso, Luke tendrá que rescatar a la princesa y llegar hasta la base Rebelde para, con los planos robados de la Estrella de la Muerte, lanzar el ataque definitivo.

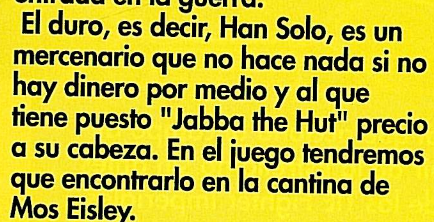




LOS HEROES









"Star Wars" posee, sin lugar a dudas, uno de los catálogos más estereotipados , y no por ello faltos de originalidad, de la historia del cine.

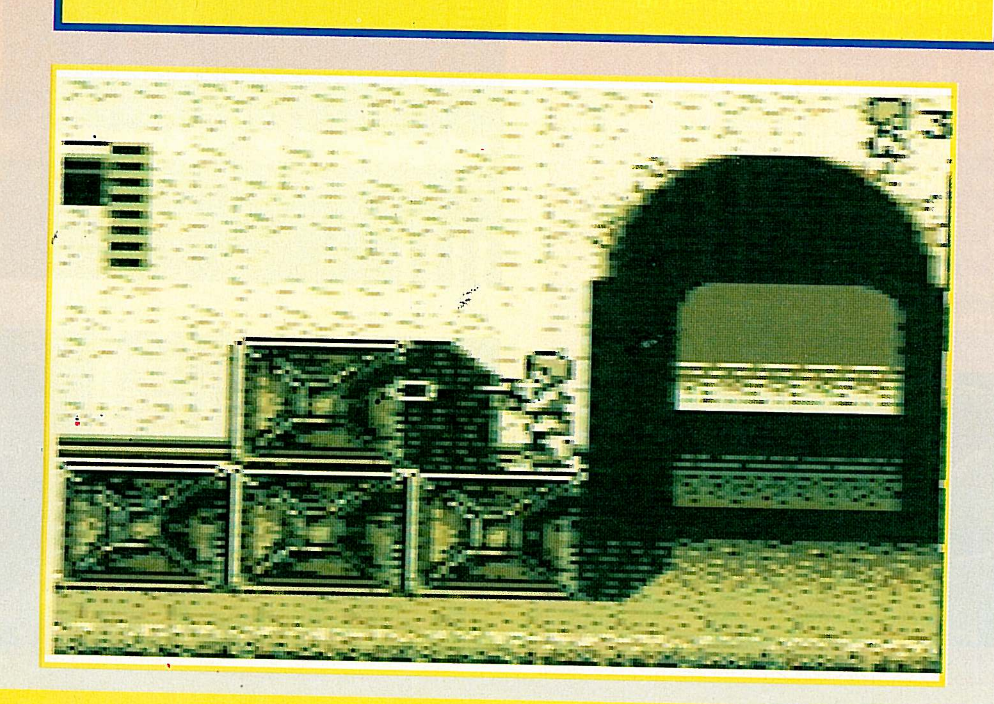
El novato, léase Luke Skywalker, y paladín de la Rebelión en el futuro, su mayor deseo es ser piloto para poder combatir al Imperio. La muerte de sus tíos precipita su entrada en la guerra.

El duro, es decir, Han Solo, es un mercenario que no hace nada si no hay dinero por medio y al que tiene puesto "Jabba the Hut" precio a su cabeza. En el juego tendremos que encontrarlo en la cantina de Mos Eisley.

La princesa, más conocida como Leia Organa de Alderaan, era una antigua senadora de la República que fue secuestrada por Dart h Vader y encarcelada en la Estrella de la Muerte. Allí tendrás que rescatarla.

El sabio, de nombre Obi Wan Kenobi, es un legendario caballero Jedi que lucho, en las guerras Clone, al lado de Anakin Skywalker. Este último es precisamente el padre de Luke ý que ha terminado por convertirse en el malvado Lord Vader.

Tendrás que buscarle en una de las cuevas de Tatooine.



Ahora, tras los pasos en Nintendo, llega la versión Game Boy, tan fiel y espectacular como su antecesora y tan fiel y espectacular, salvando las distancias, como la película.

QUE LA FUERZA OS ACOMPAÑE...

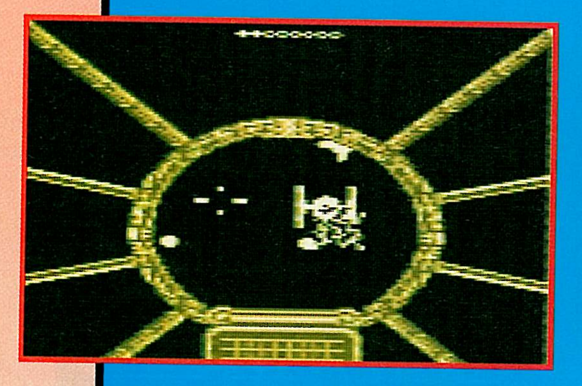
Dando salida a esta famosa frase, os diría que "Star Wars"

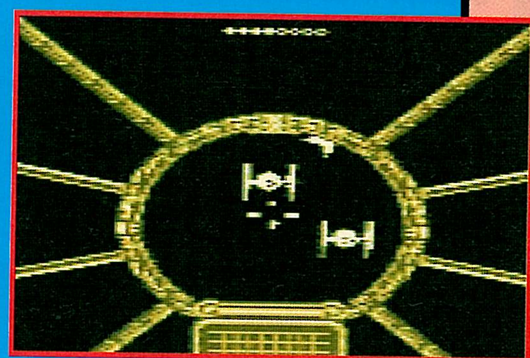
LA HISTORIA





HUYENDO DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE





Una vez destruido el generador principal que acciona al campo de tracción nuestros héroes tendrán que huir de la Estrella no sin antes sufrir un ataque despiadado por parte de los TIE Fighter Imperiales. Destruidlos con celeridad si no queréis caer en sus manos.

Las misiones de Luke revisten cierto peligro, por lo tanto, deberás sacar de ti el máximo jugo para realizarlas del modo más rápido.

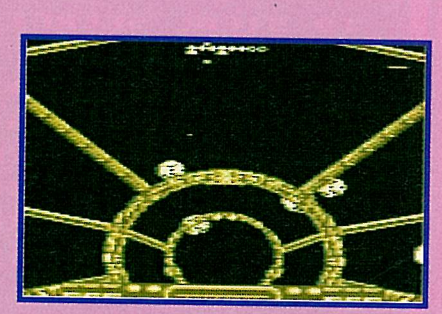
es ante todo un juego arcade, difícil por donde lo miréis que os hará invertir en vuestra consola más tiempo del que desearíais pero que, si sois medianamente forofos, lo sabréis perdonar en pos de la historia.

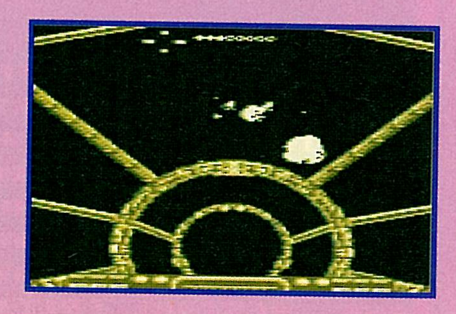
"Star Wars" fue, en su día, una sublime idea que ha visto la luz en Game Boy de una manera perfecta, aguantando los años y desmostrándonos que permanece fresca en nuestra imaginación.

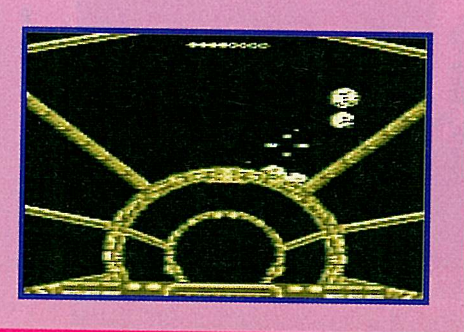
"Star Wars", mitómanos del sable láser, es un gran juego

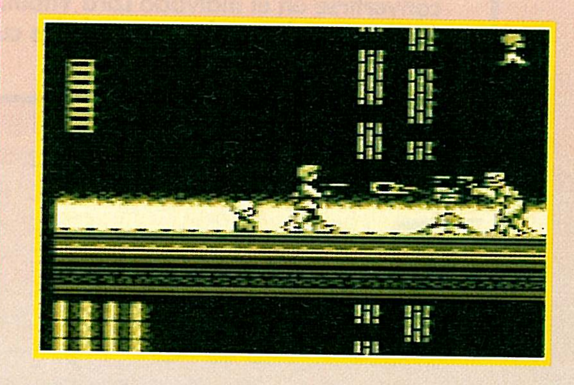
LOS ASTEROIDES

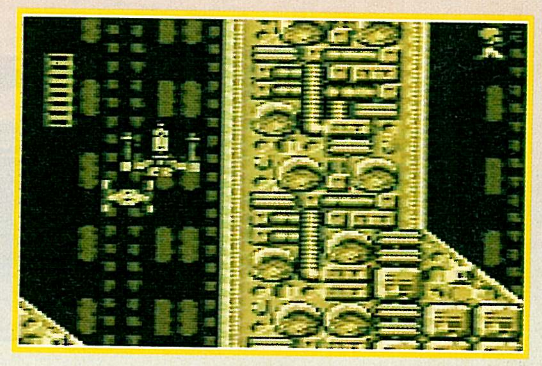
Después de un viaje tranquilo por el hiperespacio, el Halcón Milenario se topará con un campo de asteroides. Han Solo, en la película, dirá: "... a juzgar por el nivel de energía salvaje del exterior y por la cantidad de desperdicios sólidos, supongo que Alderaan ha sido... desintegrado."
"Por completo"."¿Desintegrado?, replicó Luke, "... ha sido el Imperio", sentenció Ben Kenobi.

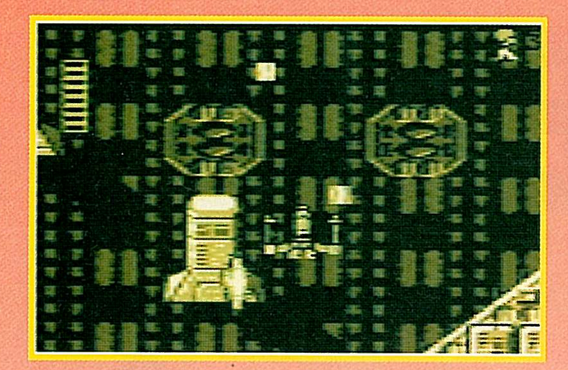


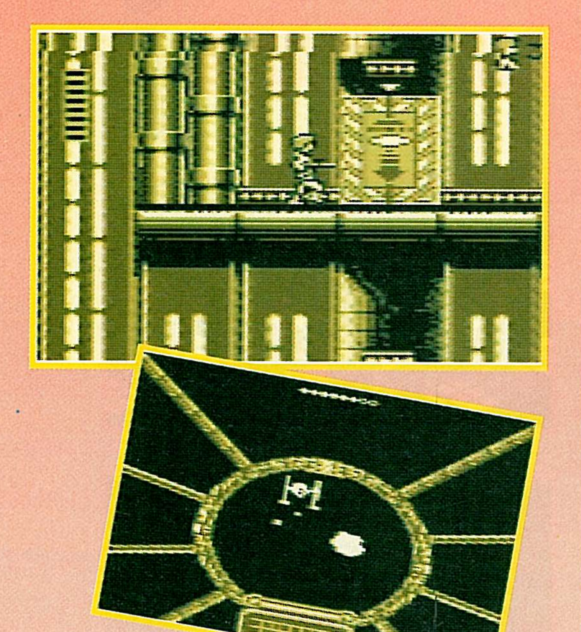






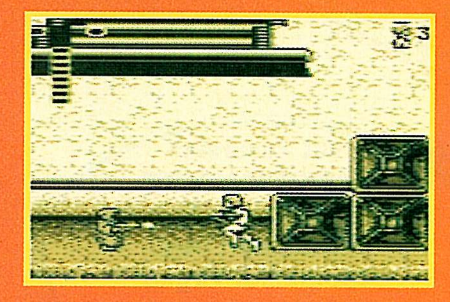


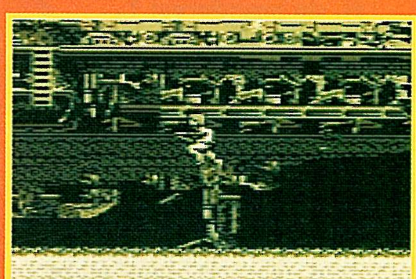


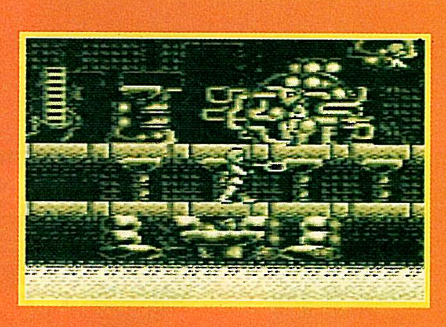


MOS EISLEY

MOS EISLEY Ciudad portuaria y principal centro comercial de Tatooine es el punto elegido por Obi Wan Kenobi para alquilar una nave y dirigirse a Alderaan en busca de la princesa Leia. Es el centro de la corrupción y, muy acertadamente, Ben Kenobi alertará a su joven aprendiz con una frase concisa: "... en ningún otro lugar de Tatooine existe tan desdichada colección de vilezas y de tipos de mala fama. Luke, debemos ser cautos...".









TATOOINE

El planeta desierto que servirá de escenario para el comienzo de la aventura estará plagado de cuevas en las que se esconden bonus y personajes que tendremos que rescatar. Cuidado con el Landspeeder que maneja Luke porque puedes perder algunos puntos de energía si chocas contra los sensores del Imperio. Recuerda que el decorado estará lleno de unas tropas Impèriales que están buscando a los dos androides, C3-PO y R2-D2.



que, además, nos transporta virtualmente hasta esa lejana galaxia que ya pertenece, por derecho propio, a nuestro corazón.

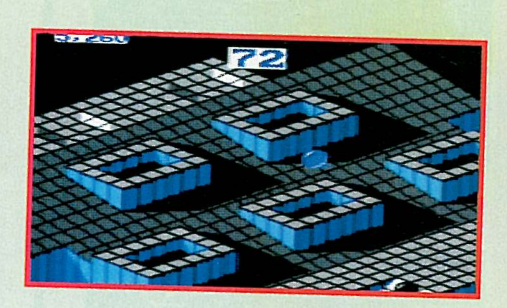
J.L. "SKYWALKER"





¡RUEDA LA BOLA!

OK Pasarela: MARBLE MADNESS
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 8.





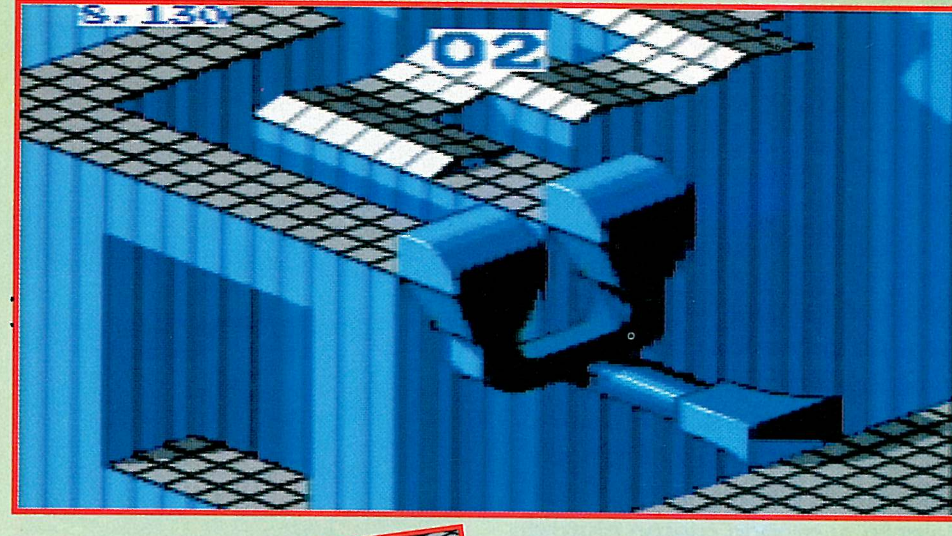








A mí, no deberías preguntarme. ¡Ya se que te has convertido en una horrenda y oronda bola metálica! ¡yo que se dónde están tus manos o tus pies! Bueno, te dejo, que tengo algo de prisa por recorrerme los ocho laberintos, ¡hasta luego! ¿Quieres venir conmigo? La primera vez también fue difícil para mí, pero ahora ya estoy acostumbrado.



Sin saber cómo ni porqué, aquí estoy, en forma de ovillo de lana y con un cierto color metálico. Me he convertido en una bola. Yo estaba tan tranquilo en mi cama y de pronto, una nube me envolvió y aparecí en está especie de circuito cuadriculado sin saber ni qué hacer ni dónde ir.

UNA PIEDRA EN EL CAMINO...

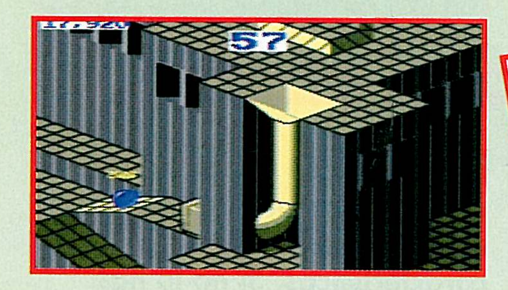
.. me enseñó que mi destino era rodar y rodar. De modo que a tientas comencé a deslizarme por todo tipo de pendientes, inclinaciones, puentes, plataformas y riscos, no sin cierto riesgo, por cierto. Salvando los problemas uno tras otro, terminé entrando por una plataforma que acababa en dos banderas de cuadros que parecían... no, eran la meta. ¡Oye, pues me mola esto de ser bola!

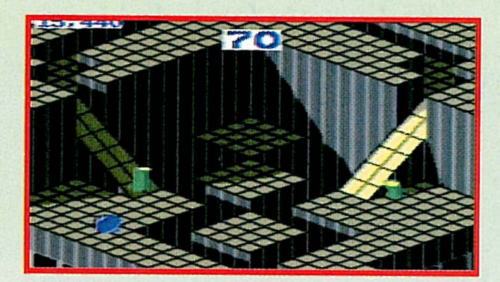


NO CREAS QUE ESTO ES RODAR Y CANTAR.

Si ya has decido convertirte en bola como yo, debo prevenirte de que esto no es tan fácil como lo pintan. La primera carrera es solo un pequeño "piscolabis" de lo que te espera en próximos recorridos. ¿Qué? ¡te animas! bien, pues vamos a por todas.

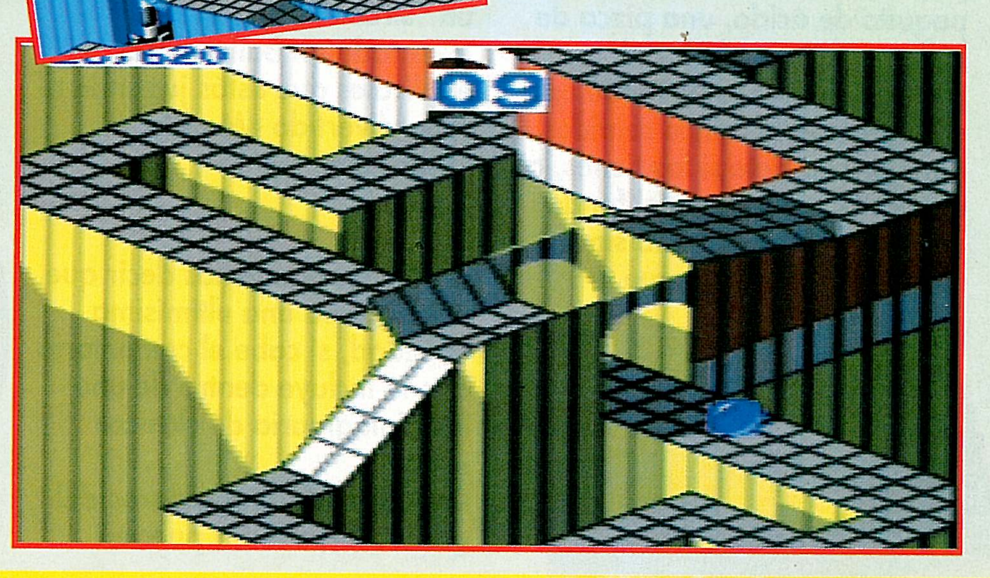
Primero te explicaré que vas ha encontrarte con multitud de enemigos por esos laberintos de Dios. Aquí no hay nada que no esté por probar ni enemigo facilón, ¡no lo olvides! Si no







Este arcade puede ser el reto que estabas esperando desde hace mucho tiempo. Desde luego, la diversión, acción y riesgo, están total y fielmente asegurados cuando, convertido en bola, te introduzcas en los cuadriculados y locos laberintos.





conoces a las canicas pícaras, ya verás de lo que son capaces y como logran sin grandes problemas desviarte de tu camino lanzándote hacia un interminable abismo. Los Slinkys, te engullirán y dejarán tu orondo cuerpo aturdido y a merced de cualquier peligro que venga. Por si acaso aún no te ha entrado el tembleque, me acabo de acordar de que también hay aspiradores que si no andas con cuidado te dejarán fuera de combate. Y no te digo más si te encuentras, desafortunadamente, con algún martillo demoledor o un pájaro de los que te desintegran en un "pispas".

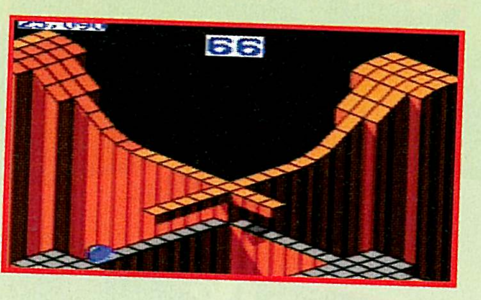
Ahora que vas inundado de preocupación y vigilando cualquier encuentro con los mencionados adversarios, te diré las buenas noticias (je,je). Los circuitos a los que te debes enfrentar están locos, locos de atar y tienen por tanto, muy mala uva. Cuando vayas tranquilamente dando una curva con tu torpe manejar, de pronto te aparece un puente, un poquito de ácido, una pizca de hielo, un pilar y ¡hala! al precipio de turno. De modo que o juegas con los cinco sentidos, o mejor con siete si los tienes, o acabarás botando en el fondo de alguna cuadriculada sima. Bueno majo, el reto que te













Los movimientos que el jugador deberá realizar en los complejos circuitos que componen este juego, han de ser rápidos, hábiles y sobre todo, muy, pero que muy decididos.

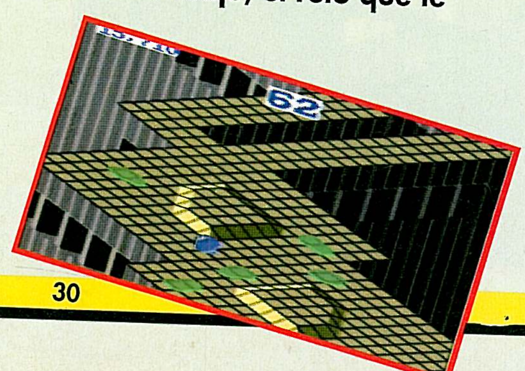
espera si que es alucinante y peligroso. Yo estoy convencido de que no estás atemorizado y que sabrás moverte correctamente con todo lo que te he contado, pero por si acaso te diré que al principio, no te asustes si ves que todo tu cuerpo se mueve al son de la bola. Díselo a tus papis, no vayan a pensar que te ha dado un "siroco" o que te has inventado un baile nuevo, explícales que estás jugando al superdivertido «Marble Madness».

PUNTO Y BOLA

Aunque no podemos decir que el juego sea una ultimísima novedad, si cabe el comentario que lo incluye dentro de una lista imaginaria de clásicos ilustres.

Los animados seguidores del género arcade no pueden haber pasado por la vida sin saborear en toda su plenitud un juego de estas características. Si no lo has probado, estás fuera de juego y por tanto, al borde del precipicio. Punto y bola.

ALICIA "APIRO"





OK Pasarela: KLAX
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Tengen.
N. de jugadores: 1.

COLORES, CALORES Y SUDORES



Por suerte, no todos los juegos de este mundo son arcades, aventuras y matamarcianos. También hay lo que se denominan juegos de habilidad y 'Klax' es uno de ellos.

'Klax' es uno de esos juegos que cuando uno ve por primera vez necesita inventarse una calificación nueva porque es absolutamente original.

Para empezar, no se trata de matar a nada ni a nadie, tampoco se pasa de fase ni hay ningún super enemigo que nos machaque, el juego es simple y pura habilidad.

Desde el fondo de una pantalla con efecto tridimensional aparecen fichas de colores que a través de los controles hemos de colocar de una forma determinada para que vayan desapareciendo poco a poco y evitemos que se apilen. Si las pilas llegan a desbordarse estamos perdidos. Como véis la idea es extremadamente simple pero lo importante aquí es el desarrollo.

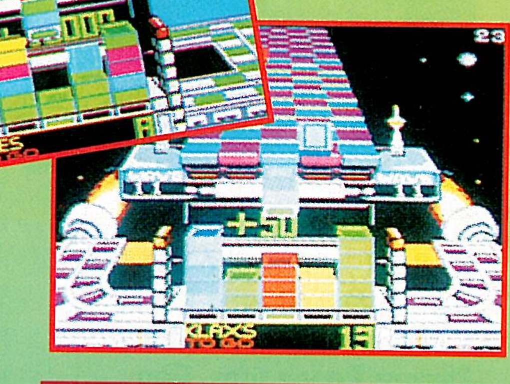
Las combinaciones son cada vez más difíciles y la velocidad aumenta al tiempo que la dificultad, haciéndonos pasar calores y sudores.

Lo importante es tener la retentiva de los colores lo más desarrollada posible para evitar cometer errores.

El juego pasó primero por ordenadores, máquinas recreativas y todos los formatos jugables habidos y por haber. Sus autores son los veteranos ingleses de la compañía de Domark, así que la calidad está garantizada.

Una idea genial y unos gráficos y sonido que cumplen a la perfección con su cometida. ¿Se podría pedir más?

M.L."THE JOKER".





VALORACION

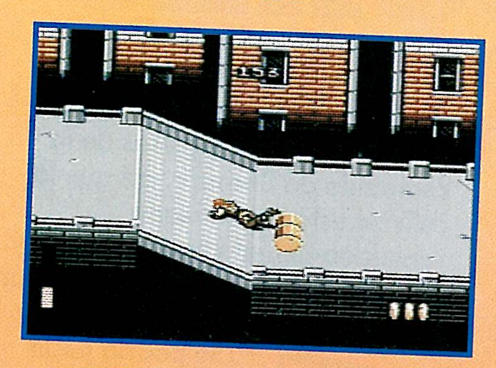
JUGABILIDAD	89
MOVIMIENTOS	90
ORIGINALIDAD	86
GRAFICOS	87
SONIDO	89
	88



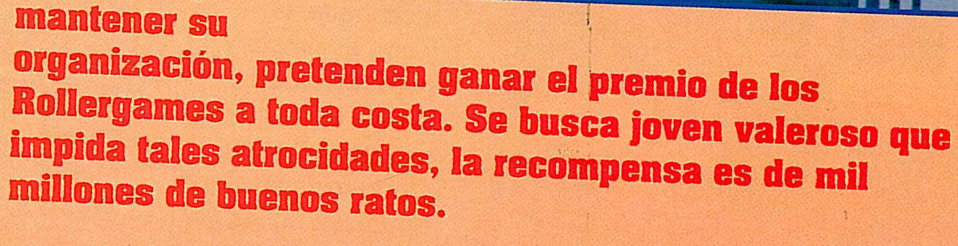
OK Pasarela:
ROLLER GAMES
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco. S.A.
Compañía: Konami.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 6. Vidas: 3



Ultimas noticias: La organización V.I.P.E.R, ha realizado ciertas manipulaciones entre los participantes de la competición en boga de este siglo XXI. Además, se han permitido el lujo de secuestrar al comisario de juegos, Emerson "Skeeter" Bankhead. Por falta de fondos para mantener su organización, pretenden ganar el premio de los Rollergames a toda costa. Se busca joven valeroso que impida tales atrocidades, la recompensa es de mil millones de buenos ratos.







Si no sabéis lo que es el V.I.P.E.R., yo os diré que las siglas pertenecen a Punks Viciosos Internacionales y Eternos Renegados. Con semejante nombre, ¿tú crees que debes dejarlos que pululen a su antojo por el mundo realizando fechorías a trote y moche? ¡No hijo, no!

CANTIDAD DE ACCION

No sabemos si «Rollergames» levantará tus más íntimos secretos y pasiones, lo que si te aseguramos es que gozarás de cantidad de acción en cada uno de los seis niveles en que te tocará partirte la cara, áreas de éstos incluídas.
No se qué les hizo pensar que donde la C.I.A., T.I.A. y F.B.I, fracasaron, nosotros expertos patinadores urbanos podríamos hacer algo.
Menos mal que no estás solo, sino que vas acompañado por un equipo de patinadores amigos, aunque, por supuesto, tú eres la estrella. Elígelos adecuadamente porque no todos los equipos están preparados para luchar en las condiciones que cada nivel exige. Mogollón de enemigos, trampas y otras gracias varias te estarán esperando después de cada lucha, incansables.

HABILIDAD Y FUERZA.

Los niveles 1, 3, 5 y 6 permitirán que te muevas en las



ocho direcciones estipuladas en tu pad de control pero, cuando te encuentres en los niveles 2 y 4, solamente podrás avanzar hacia la derecha, con toda la dificultad que eso puede suponer para tus rápidos patines. Cada nivel, se subdividirá en varias áreas para que te des cuenta de que los enemigos no te lo quieren poner fácil en modo alguno. Por lo tanto al finalizar el juego (si llegas) habrás recorrido cerca de doce escenarios diferentes, repletitos de judokas, motoristas un tanto "colgaos", perros adiestrados, helicópteros, y demás ralea advenediza.
Y como colofón final para este presupuesto de carne que han hecho contigo, si no te cepillas al enemigo de final de nivel, ¡adiós, muy buenas! Vamos, que te quites los patines y apages la luz. Dificilillo, ¿no?, bueno, no te sobresaltes y confía en el buen hacer de Ice Box, Rolling Thunder y California Kid, que siempre te podrán echar esa manita que te hará falta.
El V.I.P.E.R. aumenta su poder día a día y la vida de millones de personas se encuentra amenazada, ¿a qué esperas para poner a rodar tu imaginación y acabar con esta calaña?

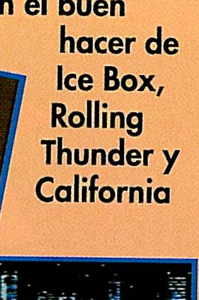








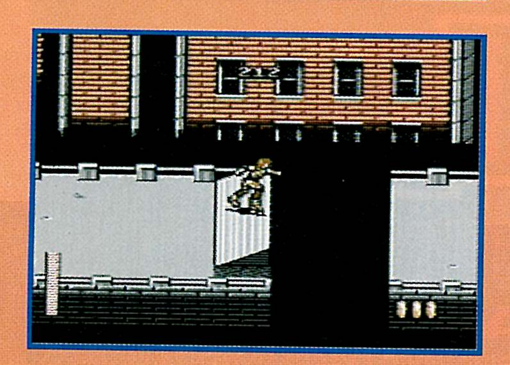
Si algo os puede prometer y promete Rollergames, es acción por los cuatro costados de vuestro vertiginoso control-pad y, además, un repertorio de enemigos que tratarán de poner toda la carne en el asador.

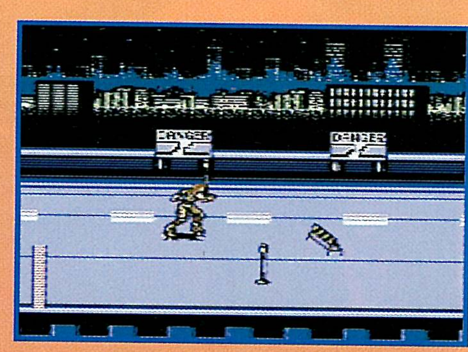


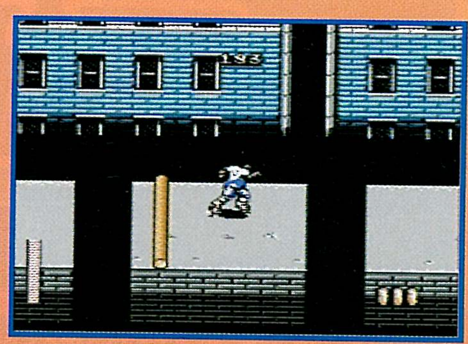
ACHAQUES DE ANCIANO

Fuera de que entendamos que tus achaques de viejo no te permitan jugar con soltura a este «Rollergames», debemos decirte que te encuentras ante un trepidante y adictivo juego de tipo violento, a lo Double Dragon pero sobre ruedas. Buena presentación y desarrollo auguran unas cuantas tardes de lucha a todo patín. Os lo aseguro "consoleros".

F. J. "Comet Tronner"







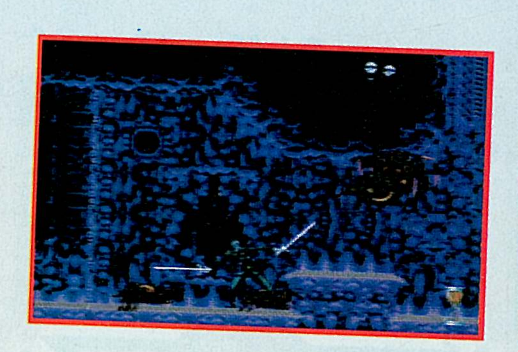




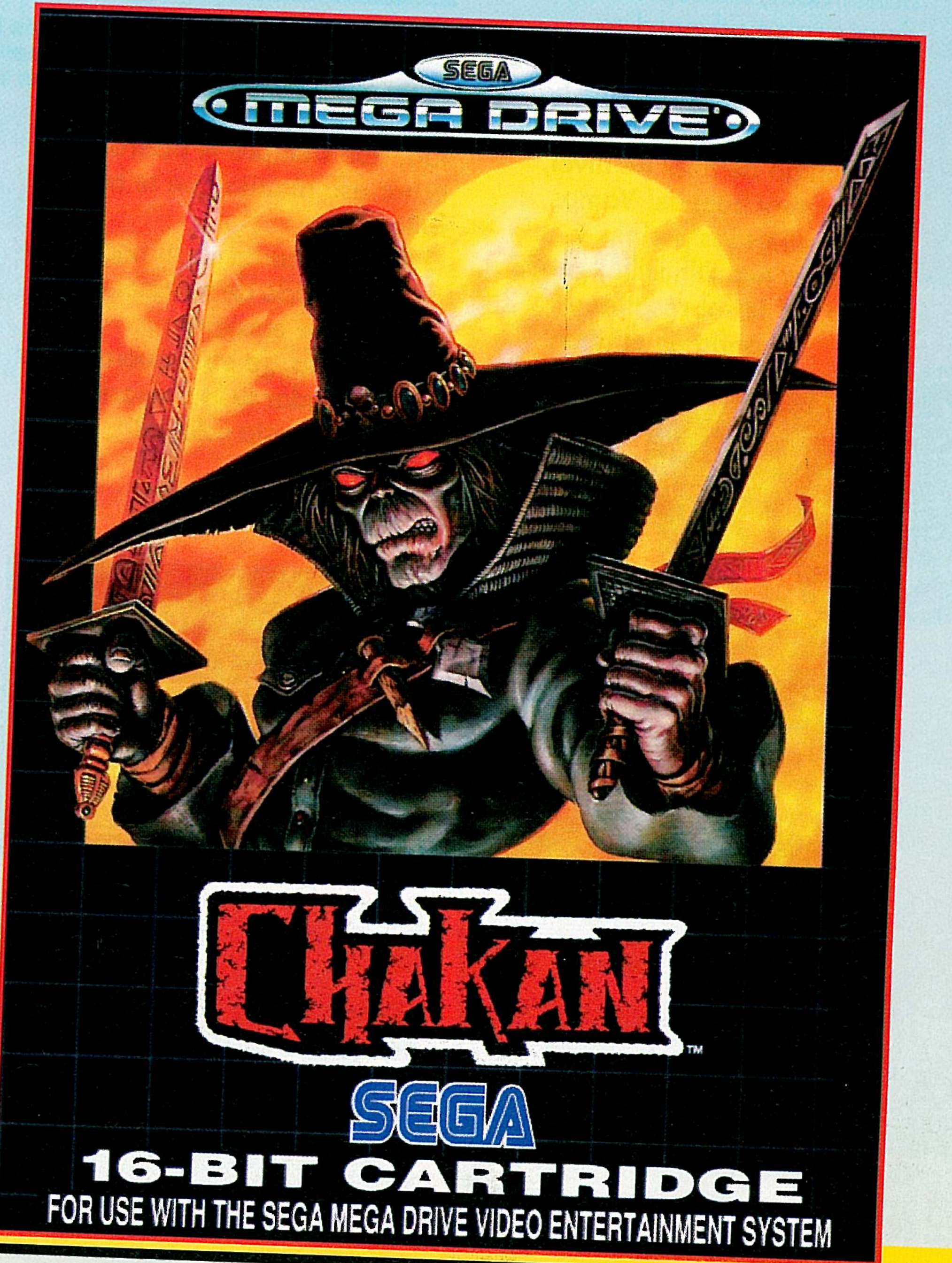
EN BUSCA DE LA MUERTE

OK Pasarela: CHAKAN
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1.

Atrapado en el mundo de lo sobrenatural después de haber vencido al más terrible de los oponentes, Chakan, el alma errante, sólo tiene un objetivo: destruir todos los seres maléficos y encontrar al fin su verdadero reposo, la muerte que le lleve al ansiado descanso y a la paz verdadera.

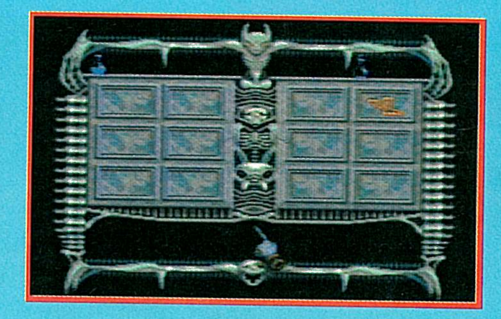


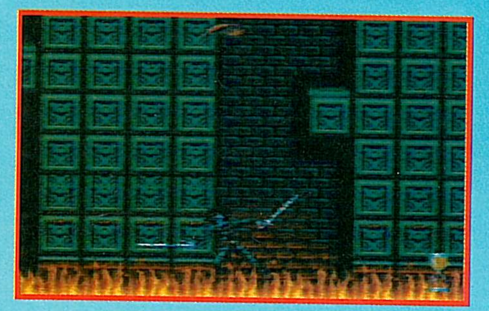


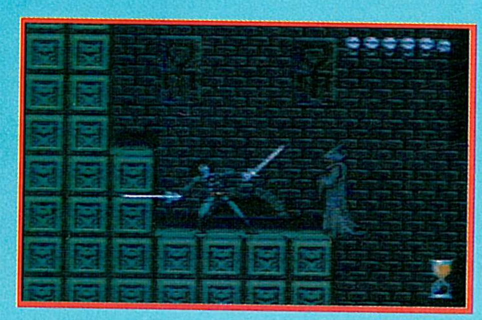


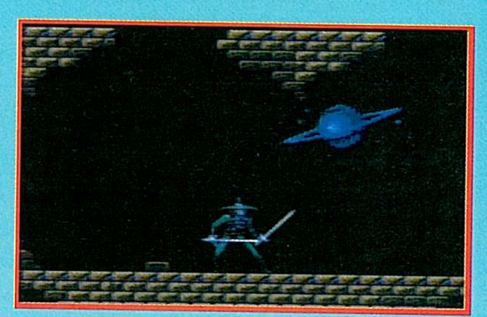


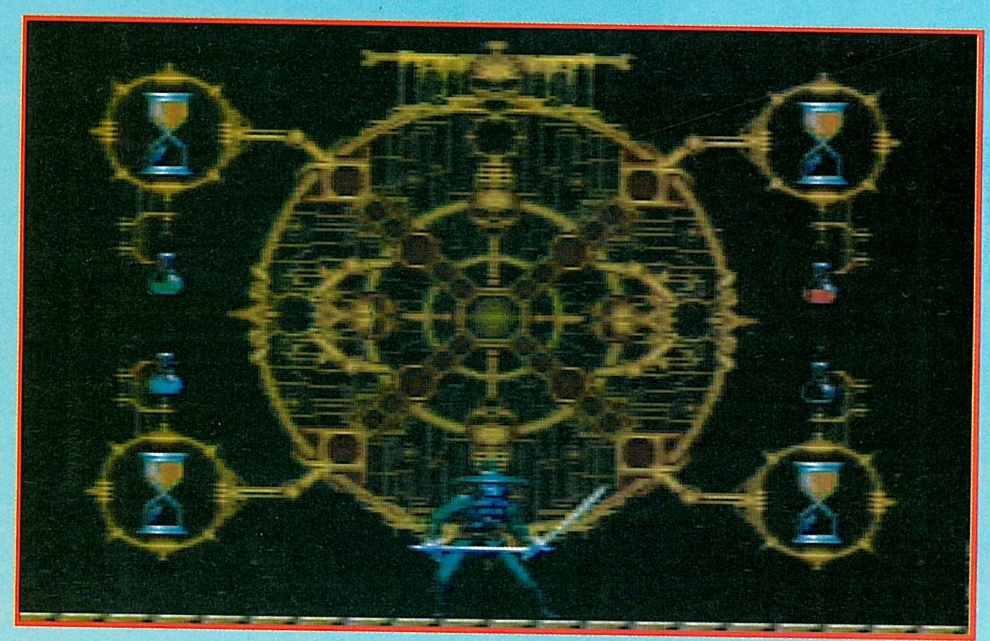




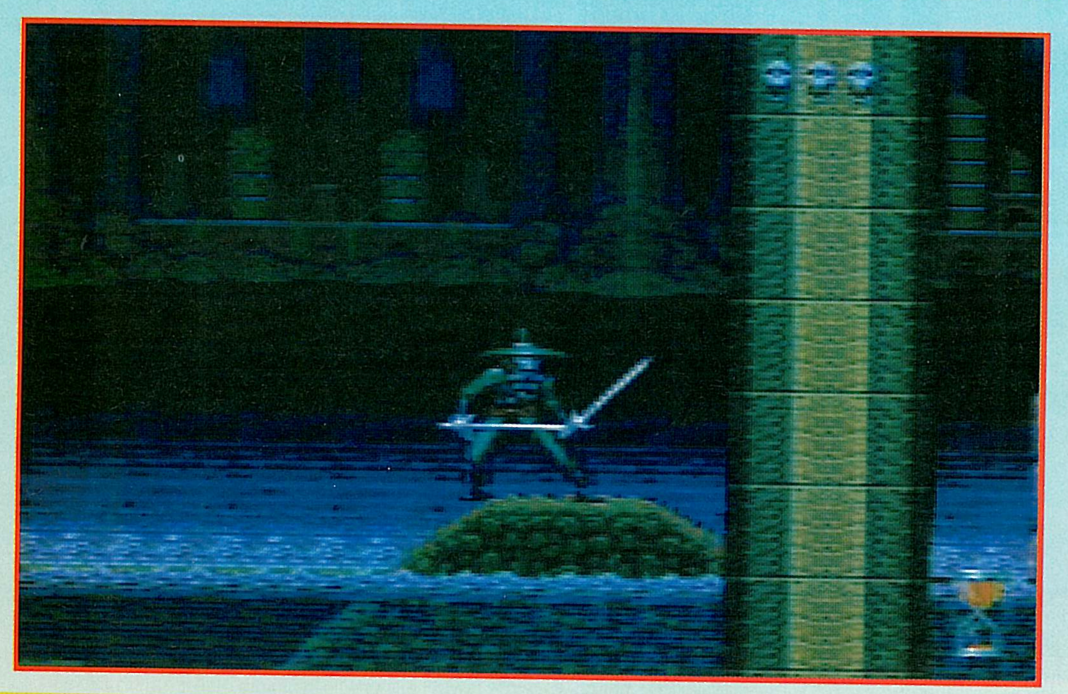








Dura fue la batalla y más duro fue el contrario. Sólo un enemigo puede concentrar tanto poder y fuerza como la Muerte, y sin embargo, el premio de la victoria no puede ser tampoco mayor: La vida eterna. Sin embargo, lo que al principio parecía el mejor de los tesoros, el más grande de los premios; la inmortalidad, se había convertido con el paso de cientos de años en el mayor de los castigos que humano alguno pudiera imaginar.

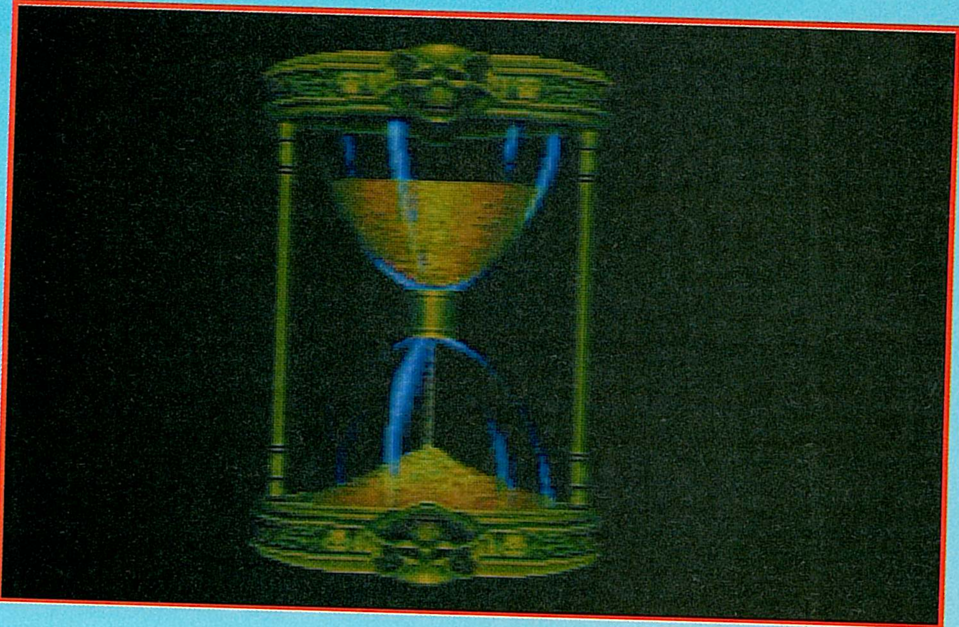


LOS CUATRO PORTALES DEL MUNDO

En su eterno vagar por las profundidades de lo desconocido, Chakan sabe que su única victoria será encontrar la salida de los cuatro portales del mundo. Los portales (Tierra, Aire, Fuego y Agua) contienen dos planos diferentes: el Terrestre y el Elemental, siendo imprescindible completar

Chakan, un guerrero que combate contra las tenebrosas fuerzas de la Muerte, destruirá todo lo que encuentre a su paso con tal de lograr el mayor de los tesoros : la vida eterna... casi ná.

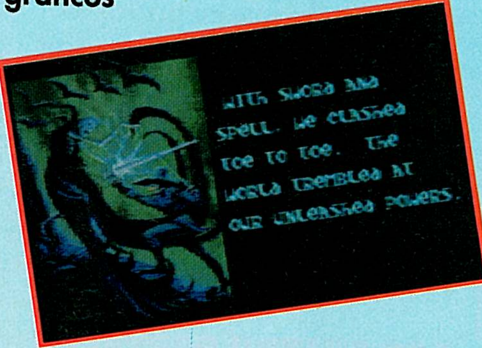


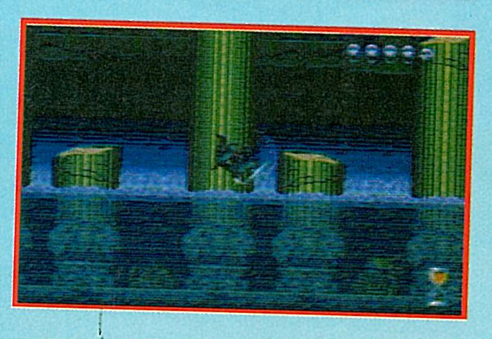


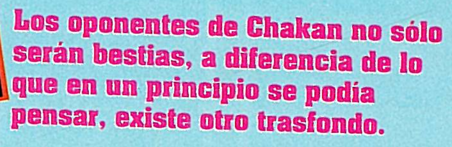
previamente los cuatro planos terrestres para poder internarse en los cuatro elementales. La entrada a los diferentes portales se realiza a través del nivel de navegación, donde se representan los cuatro portales y en cuyos vértices se encuentran los relojes de arena que marcarán el tiempo disponible para finalizar cada mundo.

PARA JUGARLO CON LA LUZ APAGADA

Impresionante el ambiente tétrico, conseguido en gran parte gracias a unos gráficos oscuros, tenebrosos y sabiamente realizados, todo esto apuntillado con una banda sonora realmente espeluznante, en el más estricto sentido de la palabra. Y no olvidemos a las bestias que pueblan los portales; espectros sin vida cuyo único objetivo es retener a Chakan hasta que la muerte los separe (nunca mejor dicho).

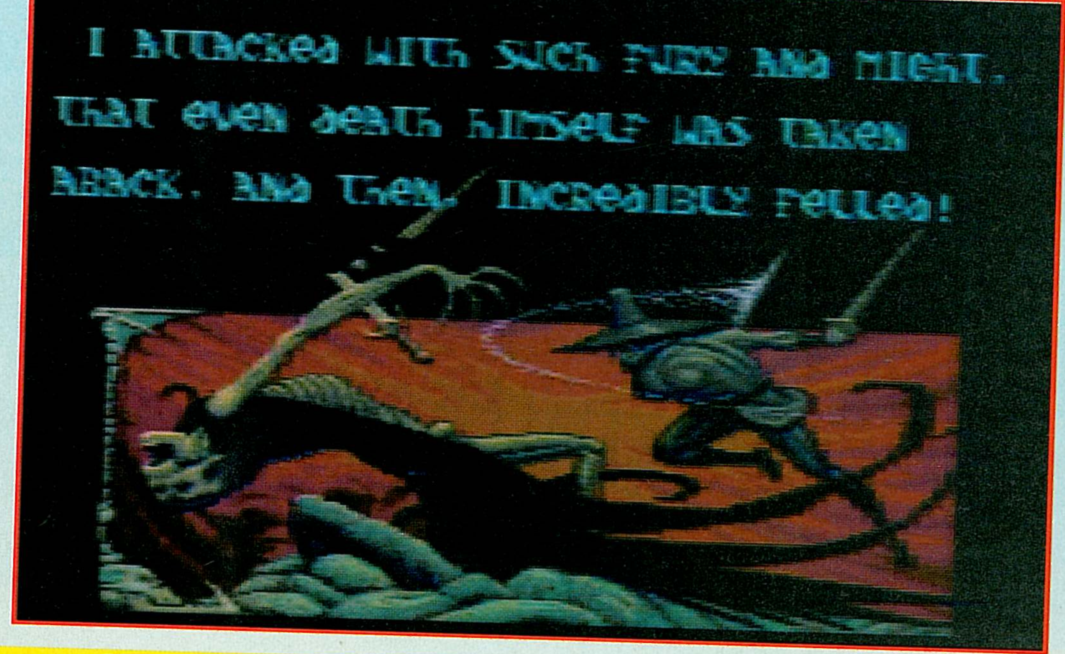






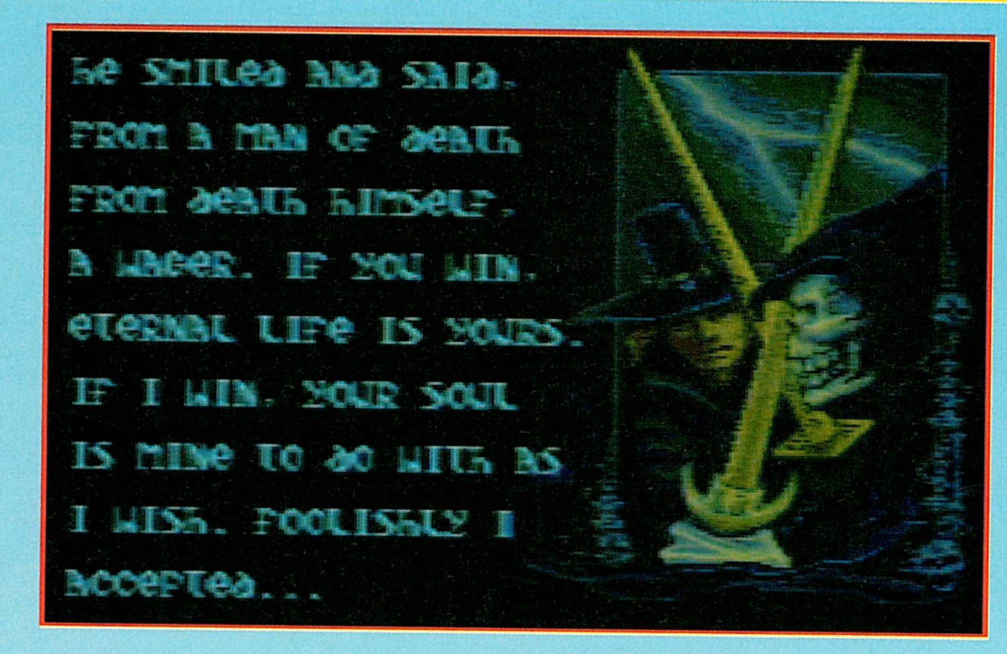
Los oponentes de Chakan no sólo serán bestias, a diferencia de lo que en un principio se podia pensar, existe otro trasfondo.

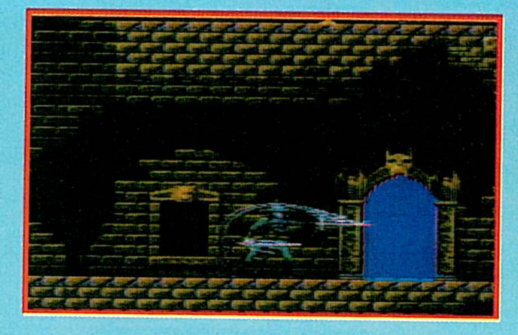


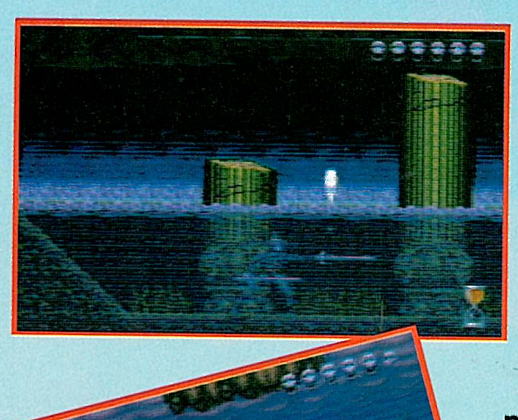












LA ALQUIMIA Y LAS ARMAS DEL GUERRERO

Tras la batalla con la muerte, nuestro fantasmal "amigo" perdió la gran mayoría de sus poderes, pero aún conserva la sabiduría de la alquimia, que le permitirá, combinando adecuadamente diferentes elementos que encontrará en su camino, confeccionar pócimas mágicas que le ayuden a eliminar a las bestias inferiores y salvar obstáculos ineludibles.

Pero no sólo serán bestias los oponentes de Chakan, más implacable es el tiempo, que irá consumiéndose lenta e inexorablemente y convertirá en inútiles los esfuerzos del sabio e inmortal hechicero. Aunque contaremos con armas para completar la desesperada huida: Dos afiladísimas espadas, sus eternas compañeras; la porra, para romper muros y paredes; la guadaña, fundamental para cortar las espesas telarañas; el hacha, para romper puertas y enemigos; y el gancho, útil para escalar fijándolo en muros y fosos.

Continuando en la buena línea de las últimas producciones Sega, este guerrero llega a las consolas del mundo entero para demostrar la importancia de una buena ambientación. Sumérgete de lleno en lo sobrenatural.

ENRIQUE REX







OK Pasarela:
EARTH DEFENSE FORCE
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Jaleco.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4 y 3 continues.
Niveles: 6.



LA GUERRA TECNOLOGICA

Hacía 2.000 años que nadie se había atrevido a perturbar la paz que reinaba en nuestra Unión de Planetas Federados. Demasiado tiempo para algunos como, por poner un ejemplo, las huestes de AGYMA, poderosa organización de dudosas y turbias intenciones. Los primeros en pagar el pato de sus pretensiones han sido los habitantes de Urasium y Mentar, poblaciones ambas de la galaxia Zena-2. Sabemos que no pararán ahí, que otros sistemas solares tendrán que sufrir sus ataques.

SIGUIENTE OBJETIVO : LA TIERRA.
Nuestros informadores han



Conocidas las intenciones de la perversa organización denominada AGYMA, de dominar por completo el actual orden galáctico, te proponemos a tí, ¡oh, consumado piloto consolero! que guíes a nuestra nave más moderna a través del espacio infinito para que acabes con las fuerzas opresoras. Por cierto, la misión es totalmente ¿voluntaria?

puesto en nuestras manos pruebas que revelan el siguiente objetivo de la malvada organización: La Tierra. El centro neurálgico de nuestra Federación de planetas, se encuentra ahora bajo amenaza de inminente peligro. La gota que colma el vaso, está a punto de caer, por eso nos preparamos de la mejor manera posible, con el último grito en material de guerra, ¡por algo estamos en el siglo 23! Todos los voluntarios, pertenecientes a este cuerpo de defensa denominado E.D.F. (Earth Defense Force - Fuerzas de Defensa de la Tierra, para los de Burgos), dominamos a la perfección los vuelos en la XA-1, o lo que es lo mismo, el último modelo en naves de combate galácticas.

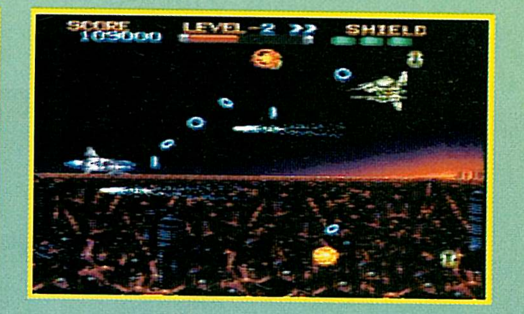
XA-1, UN LUJO DE NAVE

La cualidad que pondera sobre cualquier otra que pudiera decir, es su capacidad de armamento y las funciones mortíferas de las dos naves satélite que la acompañan. Con estas premisas, deberemos de acabar con AGYMA, a golpe de misil, bomba, bala, o cualquier otro método, eliminando a los seis jefes que componen tan detestable congregación. Tras el primer encuentro con las fuerzas enemigas y la fase nocturna, tendremos que introducirnos en cuevas submarinas, sufrir emboscadas aéreas y realizar arriesgados aterrizajes lunares, para llegar con éxito a la última fase en el cuartel general de AGYMA.

La XA-1 es un auténtico lujo de







CUADRO DE ARMAS DEL EARTH DEFENSE FORCE

Las armas que puede cargar nuestra nave antes de cada misión, deberán ser seleccionadas con cuidado y mimo, ya que dependiendo del tipo de enemigos a los que nos enfrentemos, así deberemos de seleccionar el tipo de daño que deseemos causarles.

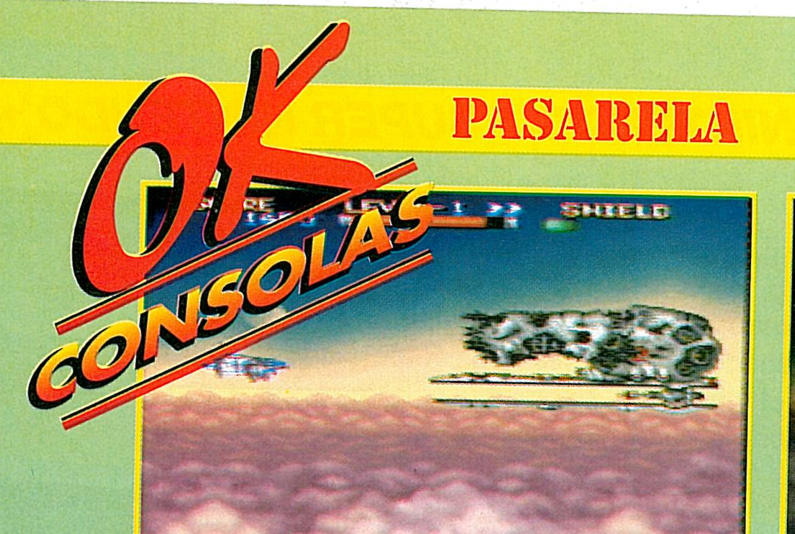


- **VULCAN** : Ráfagas en forma de abanico.
- **LASER** : Disparos concentrados, que arrasan el objetivo.
- **ATOMIC** : Su radio de acción resulta demoledor para cualquier objeto que se encuentre cerca de ese área.
- **HOMING** : Busca el punto neurálgico de las naves enemigas.
- **EXPLODE**: Al hacer impacto explota, destruyendo todo aquello que se encuentre en las proximidades.
- **LASER TERMICO** : Lento pero seguro, por su dispositivo de seguimiento.
- **FOTON** : Usándolo con inteligencia, traspasará cualquier obstáculo.
- **GRANADA**: Dispositivos de explosión retardada que resultará muy útil por permitirnos realizar maniobras de huída.











Una vez que estemos sentados a los mandos de la XA-I, nada podrá impedir que pasemos largas tardes de bombardeo frente a nuestra consola.

nave, pero habrá que tener una larga experiencia en el manejo de las armas para sacar de ella todo el fruto posible. Asimismo, el control sobre la velocidad será primordial a la hora de esquivar el fuego enemigo o acometer contra sus naves. Nada debe quedar en el olvido, porque son muchos los botones del panel de mando que deberemos manejar con soltura y prestancia suma para no quedar fuera de combate rápidamente. Las naves satélites que nos acompañan son indestructibles y contamos además con un escudo protector, que desgraciadamente, irá cediendo ante el empuje de los impactos del adversario.





ENEMIGOS DE TODO TIPO

Para impedir nuestra misión, AGYMA ha ideado multitud de naves y otros ingenios mecánicos que nos atacarán desde cualquier punto de la pantalla y sin una formación clásica de matamarcianos. Estos engendros no pertenecen al mundo real ni a nada que nunca hayas visto, por tanto, te esperan muchas horas de batalla hasta que puedas dar con sus puntos flacos. Y cuando lo consigas, ¡zas!, el enemigo fin de nivel de turno.
Y aunque la defensa de la Tierra es una tarea que nos corresponde a todos, de momento, estás tú y tu XA-1 con toda su potencia para ir arreglando cada entuerto con el que nos hayan regalado los seguidores de AGYMA. Atención, reflejos y una desbordante pericia a los mandos de tu nave serán las únicas razones de que continues con vida. Si no lo crees, enciende motores y ¡despega!

CONSUMATUM EST

La atracción gráfica y sonora que aporta el cartucho, elevará al grado de suma, la calidad obtenida de por sí por el MD7. Adictiva no es la palabra para definir el "pique" que, sin darnos cuenta, lograremos alcanzar. Lo más difícil será lograr manejar con la velocidad suficiente cada uno de los botones del pad de control a la vez que dedicamos la otra parte del ojo a esquivar cada uno de los proyectiles con que nuestros enemigos tendrán a bien, "regalarnos". Toda una auténtica furia frenética, ¡oye!

Alicia Pinillos



Una semana más, otra andanada de trucos para que os sirváis a vuestro gusto y disfrutéis de este pequeño "buffet" de soluciones, sin daros un atracón, por supuesto.

THE TRICK

NINTENDO

STAR WARS

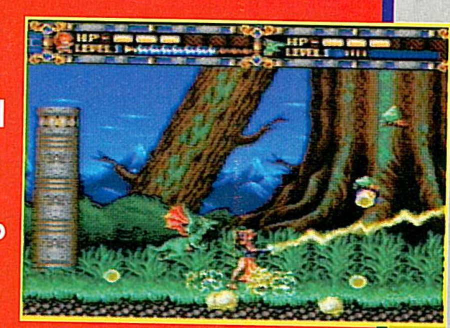


Nuestra amiga Eva, habitante de Bilbao, nos envía este genial truco para nuestra revista y para todos los amantes del conocido juego galáctico. Cuando os encontréis en la fase de los meteoritos, deberéis conduciros con el mando a través de las ocho direcciones en el sentido de las agujas del reloj. Sólo hay un pequeño problema, hay que hacerlo muy, muy deprisa.

THE TRICK

MEGA DRIVE

ALISIA DRAGOON





Conectando los dos mandos de control (aquellos que podáis), en la pantalla de presentación, cuando aparezca el título de "Game Arts", pulsar start con el mando uno. Al comenzar la partida, pulsando el botón "c" del segundo mando, pasaréis simultáneamente de pantalla en pantalla. Este buen truquillo nos lo envía Miguel Juan García, de Valencia.

THE TRICK

SUPER NINTENDO

SUPER CASTLEVANIA IV

Sergio García Guerra de Cabañas Raras (León) es un entusiasta seguidor de todos los cartuchos que se producen para Super Nintendo, por eso nos remite esta pista crucial para avanzar en tu recorrido. Si queréis acaparar fuerzas antes de mediros a Drácula, debéis bajar antes por unas escaleras invisibles que se encuentran debajo de las principales. Ponte en el borde y da un gran salto al vacío. A continuación, ya podréis bajar por las escaleras invisibles y encontrarás absolutamente todo lo que necesitas. Luego regresa con mucho cuidado, ya que hay un hueco al final de la escalera por el cual, al caer, perderías una vida.

NINTENDO



WORLD CUP

Manuel Ortega Díaz de Santander, se ha jugado por completo el World Cup, por eson ha podido suministrarnos bastantes códigos que nos ayudarán a pasar las rondas más complicadas.

CAMERUN : 10 301	MEXICO : 42 400
JAPON : 30 701	HOLANDA : 62 600
FRANCIA : 01 501	BRASIL : 60 205
RUSIA : 22 001	ITALIA : 22 300
ESPAÑA : 72 101	U.S.A. : 62 601
INGLATERRA: 11 612	ARGENTINA: 12 812

MEGA DRIVE

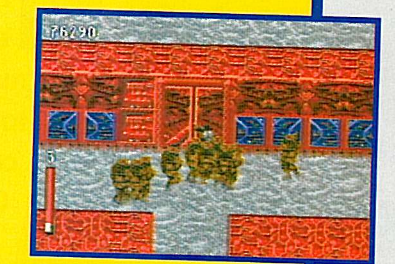


PREDATOR 2



Leopoldo Canto Losada de Melilla, os pone en conocimiento de los passwords necesarios para jugar en las fases 2, 3, 4, 5 y 6. La última fase, no tiene clave y deberás rescatar a 25 hombres además de enfrentarte con el Predator más gordo. Aqui están los passwords:

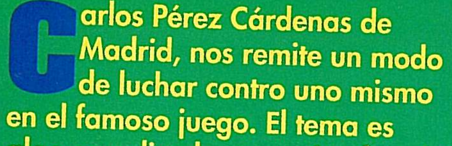
2¶ FASE : KILLERS.
3¶ FASE : CAMOUFLAGE.
4¶ FASE : LOS ANGELES.
5¶ FASE : SUBTERROR.
6¶ FASE : TOTAL BODY.



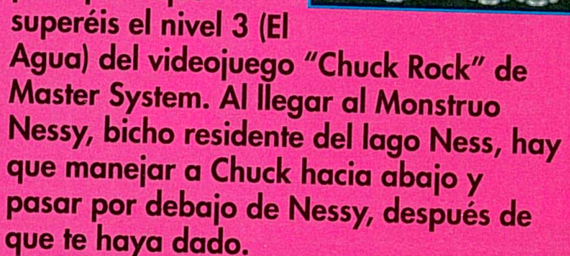
SUPER NINTENDO



STREET FIGHTER III



Carlos Pérez Cárdenas de Madrid, nos remite un modo de luchar contro uno mismo en el famoso juego. El tema es algo complicado, pero si te fijas bien y pones un poquito de concentración no tendrás mayores problemas. ¡Sígueme!... Si quieres pelear contra Guile, siendo tú mismo Guile, haz lo siguiente: elige a Ryu y gana el combate 1º; en la segunda pantalla debes perder. Continua con Guile y vuelve a perder y continua de nuevo con Chu-Li hasta que te toque pelear con Guile, en ese momento, vuelve a pulsar en el 2º pad de control y vuelve a elegir a cualquier luchador excepto Guile. Esta vez no ganes, deja transcurrir cuatro rounds sin tocarte y entonces, al continuar de nuevo, elige a Guile y pelearás contra un Guile idéntico en todo al tuyo. ¡Vaya experiencia!



MASTER SYSTEM

THE TRICK

CHUCK ROCK



Francisco Espinosa Prieto, de Málaga, os inicia un poco para que superéis el nivel 3 (El Agua) del videojuego "Chuck Rock" de Master System. Al llegar al Monstruo Nessy, bicho residente del lago Ness, hay que manejar a Chuck hacia abajo y pasar por debajo de Nessy, después de que te haya dado. Entonces subes hasta donde está la cabeza de Nessy (esquina derecha) y le das un repertorio de patadas hasta que caiga. ¿Fácil, no?



ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES



¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?

¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?

¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?

¿Te lo imaginas?

Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:

¡175 Ptas!

¡Corre al quiosco antes de que se agote!





GAMES/CONSOLAS

Guía de compras de juegos para consolas





VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45